

La danse de fer

par Patrick Bousquet &
Christophe Debiën



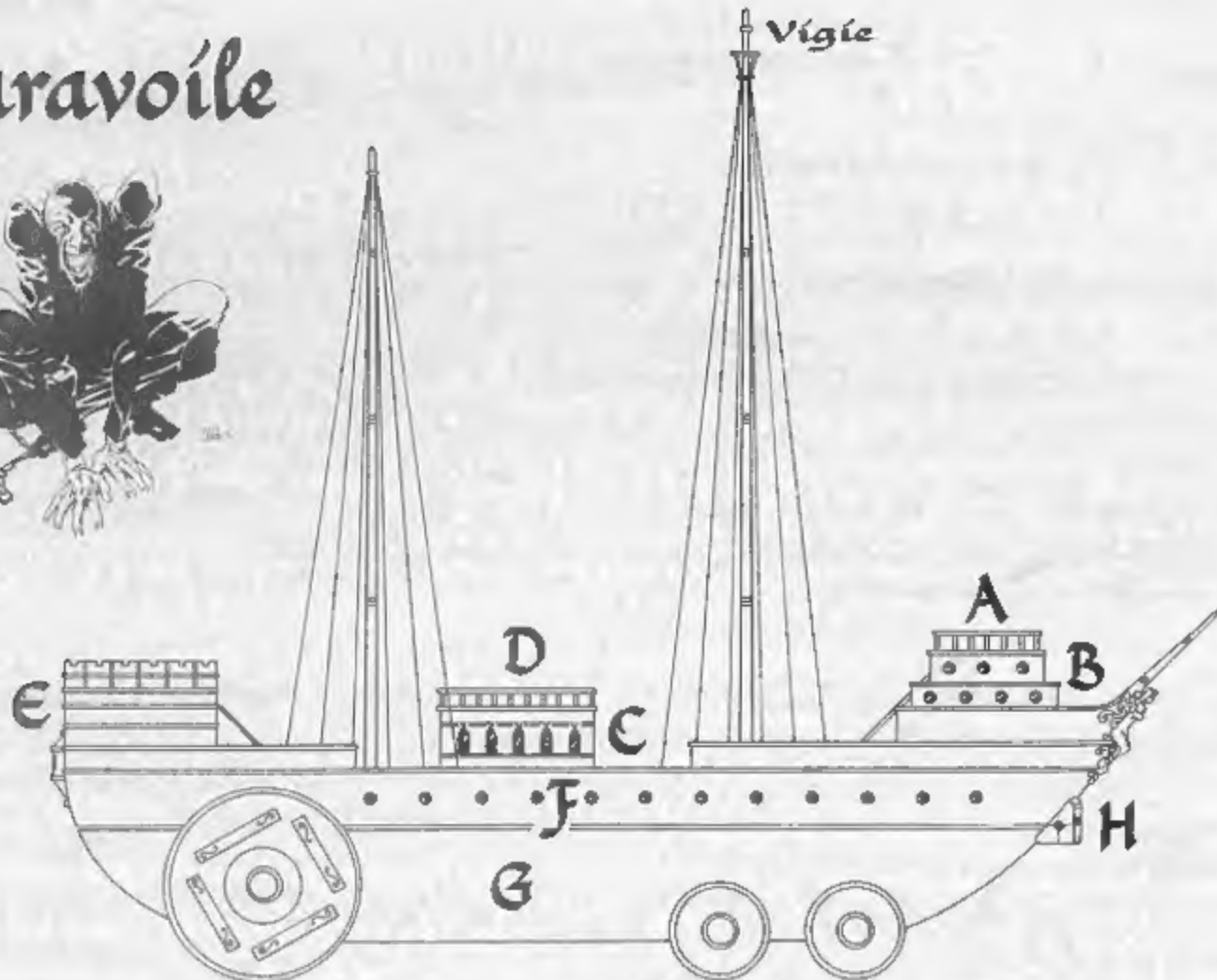
Niveaux
8 à 11

Nécessite l'utilisation du *Manuel des Joueurs*,
3^e édition de *Dungeons & Dragons*®,
publié par Wizards of the Coast®

Une aventure exploitant le système



Caravoïle



Archipel du Grand Récif



La danse de fer

La danse de fer



À Laeti, mon âme sœur, et à Margaux Lorien Gayle, ma fée, pour leur amour à toutes épreuves,
face à un mari et père sautillant comme un diable des nuits entières sur l'air de la Danse de fer.

À Christel, ma muse, À Mathis, mon ange, À Noé dont les premiers jours auront été rythmés par La danse de fer.

Auteurs : Patrick Bousquet et Christophe Debien

Caractéristiques et finesse technique : Cédric " Malathor " Beurain

Illustrateurs : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur),

Philippe Masson (plans) et Greg Cervall (design)

Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal

Corrections : Isabelle Périer et Pierre Rosenthal

Les auteurs tiennent à remercier : Eric " Archipels " Nieudan (pour sa complicité, les bonnes rigolades sur le web et les cross-over délirants !), et Denis Beck (pour l'idée initiale de Klabott le Sandestin, et pour nous avoir jadis donné envie d'écrire).

INTRODUCTION


*"Ni paix, ni relâche, ni repos, rien que l'agitation !"
- William Faulkner, Le Bruit et la Fureur*

*"Remuez-vous bande de moineillons !
Va falloir cesser de s'astiquer les bréviaires,
parce que maintenant ça va saigner !"*

- Frère Khrönan, Prêtre-Instructeur des Chevaliers du Jugement

Ce scénario pour *Dungeons & Dragons* 3^e édition est destiné à des personnages de niveau 8 à 11. Mais bien plus qu'une simple aventure, nous souhaitons vous faire partager ici une expérience unique qui va vous propulser aux confins de l'imaginaire et de l'action !

La danse de fer est le premier volet d'une nouvelle campagne épique en deux volumes. Elle est indépendante des précédents tomes d'Oblivion, qu'il n'est donc pas nécessaire de posséder.

Cependant, les aventuriers qui ont affronté les dangers de O1 - *Le sang d'Oblivion* et O2 - *Les enfants d'Oblivion*, ne seront pas oubliés. Les paragraphes indiqués par le logo  remettent d'enchaîner ces scénarios pour former une vaste tétralogie. Comme vous le verrez au fil des pages, de nombreuses surprises attendent ces héros de la première heure.

UN MONDE SUR LE FIL DU RAISIR

La danse de fer va entraîner vos joueurs dans une machination mortelle ourdie par le puissant culte de Justicaar, le dieu de la Loi. L'aventure se déroule dans deux mondes à la fois : un univers médiéval-fantastique classique d'une part, et le demi-plan d'Oblivion d'autre part. Oblivion, l'ultraviolente Cité de la Nuit, est arpentée en détail dans ce livret et vous révélera ses secrets les plus sombres. Quant à l'univers "classique", il n'est pas décrit, mais simplement appelé l'Empire. Nous vous conseillons de le remplacer par votre cadre de campagne habituel, à une différence près : pour rendre l'ambiance plus "extrême", nous allons lui ajouter, sans le chambouler, un petit souffle d'apocalypse millénariste.

Par le fer et la foi !

Nous sommes en l'An 999, selon le calendrier du culte de Justicaar. Cette date ne vous dit rien ? Normal, il y a peu, Justicaar était encore un ancien dieu de la Loi, presque oublié. Mais aujourd'hui, il fait un retour extraordinaire. En quelques années, un mouvement de ferveur populaire né des contrées lointaines et défavorisées de l'Empire a multiplié le nombre de ses fidèles. Son nouveau

calendrier, adopté récemment par les croyants, est un symbole d'espoir : la fin du Millénaire de Fer marqué par la souffrance, et l'avènement du Millénaire de la Foi.

Cette réussite est l'œuvre de l'Archonte Logrus Lherne, grand maître du Culte et stratège politique génial. Son influence traverse les royaumes s'appuyant sur ses vaillants Chevaliers du Jugement, véritable ordre de protection et "d'évangélisation", ainsi que sur un programme caritatif destiné à endoctriner les plus faibles (orphelinats, écoles gratuites, etc.), et à infiltrer les milieux influents (bénévoles maîtres de loi, éminences grises, etc.). Ainsi, à présent, la puissance insidieuse du culte de Justicaar dépasse en réalité celle de nombreux États.

Seules quelques personnalités ont conscience de cette tyrannie montante, et murmurent qu'une "fleur malade" a poussé sur un tas de cadavres. Mais l'Archonte va faire taire ses opposants en créant un événement mystique incomparable : les cérémonies de l'Apothéose, qui marqueront le passage à l'an 1000 de Justicaar et mobiliseront les croyants du monde entier.

Cent jours pour vivre

L'histoire se déroule au cours des cent derniers jours précédant l'Apothéose. Sous l'influence du culte, une atmosphère de ferveur extrême monte dans tout l'Empire : fêtes exaltées, prophéties alarmistes et incidents répressifs se multiplient.

Au même instant, un groupe de savants impériaux fait une révélation incroyable : cachée dans les brumes du plan de l'Éther, ils viennent de découvrir une ville scellée depuis des siècles, une cité hantée et mortelle, plongée dans une nuit éternelle, où seraient dissimulés... les secrets des dieux.

Troublante coïncidence que cette extraordinaire découverte à l'heure où le culte de Justicaar prépare sa vibrante Apothéose : faut-il y voir le symbole d'un bouleversement radical ou l'expression de la puissance même du dieu de la Loi ? C'est dans ce monde troublé, vibrant d'une ambiance survoltée, que vos héros vont être entraînés au cœur du maelström et se retrouver confrontés au plus extraordinaire des secrets...

CENT POUR CENT ADRENALINE !

Cette campagne est conçue pour être menée à un train d'enfer, à la façon d'un film où s'enchaînent mystères et action. Aussi avons-nous choisi de vous présenter certaines scènes de façon très "cinématographique". Mais que cette apparente linéarité ne vous trompe pas : la *Danse de fer* n'est qu'une trame, autour de laquelle tout est possible. Pour survivre, vos PJ devront faire des choix cruciaux et les occasions de roleplay ne manqueront pas. Un seul mot d'ordre : suivez vos envies, vous êtes le Maître de Danse ! Mais que serait un scénario d'action sans quelques effets spéciaux ? En voici donc de deux sortes, afin de booster vos parties.

Les aides de jeu online


Pour enrichir votre scénario, une foule d'aides de jeu vous attend sur le site web de Siroz, en téléchargement gratuit : www.asmodee.com. Bien sûr, elles restent optionnelles pour jouer la campagne, mais vous y trouverez :

- Des PJ prêtés hauts en couleur
- Le mystérieux Grimoire des Noctes, les puissantes Stances d'Erebus, et d'autres tomes interdits, contenant de nouveaux sorts D&D 3.
- De nombreuses aides de jeu (lettres, carnets, etc.) à remettre aux joueurs
- Tout sur les nouveaux monstres et objets magiques des scénarios O1 et O2.
- Un aperçu des mystères à venir
- Et plein d'autres surprises que nous vous laissons découvrir !

Jouer en musique

Pensez en termes cinématographiques et vous vous apercevrez que de nombreuses scènes prennent une autre dimension grâce à la musique. Et naturellement, le jeu de rôle est un terrain idéal pour appliquer cette règle.

Précisons d'abord que si l'idée de sonoriser les parties vous hérisse à l'avance, il suffit d'ignorer ce paragraphe. Ni le scénario, ni votre lecture n'en seront altérés. Pour les autres, voici comment utiliser cette aide de jeu optionnelle.

En pratique, deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance (musiques lentes : suspense, découverte de paysage grandiose, etc.), et les scènes d'action (musiques rapides : poursuites, combats, etc.). À chaque fois qu'une telle scène se présente dans le scénario, elle est écrite en italique, et précède du logo . À côté, figure un titre de disque, et un morceau précis à utiliser.

Le mode d'emploi est toujours le même : vous mettez la musique, vous lisez (ou paraphrasez) le texte en italique à vos joueurs, et vous enchaînez la scène de jeu, en laissant tourner le fond sonore.

Lorsque le morceau touche à sa fin, vous pouvez soit le remettre au début (sans abuser de la fonction *repeat*, sous peine de lasser), soit interrompre la musique (l'important étant de lancer la scène).

Ce scénario fait appel à trois disques différents : la bande originale du film *Dracula* de F.F. Coppola (Columbia, Copyright 1992 Sony Music Entertainment), celle de *Tomb Raider* (Copyright 2001 Elektra records), et celle de *Dimanche* (Copyright 2000 Walt Disney Records).

Si vous ne les possédez pas, vous pouvez sans problème les remplacer par des équivalents ou nous rejoindre sur le site web, où d'autres titres vous sont proposés.

Avant de faire jouer le scénario, lisez les scènes en écoutant la musique et imprégnez-vous de l'ambiance. En cours de jeu, ne mettez pas le son trop fort : utilisez-le pour appuyer vos paroles, gardez le contrôle de la partie, et soyez prêt à faire décoller vos joueurs !

Pour ceux qui en veulent plus, un dossier complet à télécharger vous attend sur le site web, avec tous les trucs et astuces pour jouer en musique.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

"Pardon, oh mon dieu, pardon de douter... En ces temps de préparatifs, je devrais me réjouir. Pourtant, je ne puis trouver la paix car je pressens qu'une menace pèse sur notre Ordre et peut-être sur l'Empire tout entier."

Ainsi songe le Grand cardinal Balthus, second prélat du culte de Iusticaar, à l'heure où il s'apprête à braver l'autorité de son ordre. En effet, il a pris la décision de réunir en secret une commission d'enquête, extérieure au culte, afin d'étayer ses soupçons. Depuis quelques temps, l'Ordre semble gagné par un fanatisme croissant et prendre de troublantes orientations, surtout depuis la découverte d'un étrange demi-plan au sein de l'Éther : Oblivion.

Balthus est convaincu que le vent de décadence qui souffle sur son Ordre a un rapport avec cette terre où, murmure-t-on, s'incarnent les rêves des dieux. Pour mener à bien ses investigations, il a besoin de héros indépendants, capables de défier l'indicible...

Du côté des PJ, tout commence dans le luxe, le charme et la volupté. Conviés dans l'Épisode 1 à bord d'un étonnant navire terrestre, ils goûtent à l'ivresse de la grande vitesse. Mais cette "croisière" organisée par l'Ordre pour les cérémonies du millénaire, va leur réserver de mortelles surprises et les catapulte dans un maelström d'intrigues.

Ainsi, échappant au massacre orchestré par le redoutable Faucheur de Crânes, les PJ sont recrutés par le cardinal Balthus, et propulsés dans l'Épisode 2 au cœur d'Oblivion.

La danse de fer

en quête de réponses. Ils doivent déjouer les pièges de cet univers déroutant, s'initier aux coutumes musicales de l'envoûtante Requiem, avant de rejoindre la mer Arakhnide pour y trouver la preuve de la corruption du culte.

Tout bascule à leur retour dans le plan primaire, dans l'Épisode 3. Balthus a été massacré par le Faucheur de Crânes et les PJ sont injustement accusés du meurtre. Traqués, ils doivent poursuivre la piste révélée en Oblivion afin de se disculper, et explorer l'archipel du Grand Récif, ses ferveurs excessives,

ses joutes extrêmes et son peuple révolutionnaire. C'est en creusant le mystère qu'ils découvrent une machination impliquant l'ensemble de l'Ordre et peut-être même son dieu...

Enfin, l'Épisode 4 emporte les PJ au cœur d'Incarna Cantor, le terrifiant neuvième cercle d'Oblivion. Là, incarnés dans d'autres corps, ils défient le clan des Noctes et mettent enfin à jour l'inconcevable, une révélation capable de changer la face des deux mondes.

Le paragraphe suivant sert de "bande-annonce" pour *La danse de fer*. Photocopiez-le et envoyez-le à vos joueurs quelques jours avant la partie afin de les plonger dans l'ambiance. Vous pouvez aussi le lire à haute voix en début de jeu sur un fond musical. (■ Ambiance "épique" / Dracula, 2 : Vampire Hunter)

Hauts Plateaux des Montagnes Rouges. Année 999 du Calendrier de Justicaar

Dans la lueur sanglante du soleil levant, un homme s'avance sur le rebord d'un pic rocheux. Il porte les scarifications rituelles de son clan et contemple le formidable spectacle en contrebas : une interminable caravane de pèlerins qui se déverse, coulant sur les flancs de la montagne, convergeant sur la route de la capitale. Hommes, femmes, enfants, sans distinction de race ou de couleur de peau s'entremêlent en une fantastique procession. Soudain éclatent les chants, puissantes psalmodies scandées par des centaines de poitrines exaltées. L'homme sourit et se met en marche : rien ne résiste à l'appel du Millénaire de la Foi !

Un port maritime isolé. Même jour

La lueur crue du soleil au zénith écrase la silhouette de l'enfant de ses rayons ardents. Secoué de sanglots, il regarde s'enfoncer dans les eaux turquoise du lagon les sarcophages funéraires de ses parents... assassinés. Derrière lui, montent les accents mystiques d'un chœur religieux : ILS les ont tués. Et, tandis que les corps rejoignent les abîmes du cimetière marin, l'enfant pleure longuement. Car, il l'a juré, il pleure pour la dernière fois ! Un ultime regard vers l'océan, puis il ramasse une lourde branche flottant dans l'eau. D'un geste presté, il monte à cru sur le dos d'une imposante créature bleutée. Puis, d'un revers de la main, il essuie ses larmes et tapote les minuscules oreilles de sa monture, les dents serrées. Soudain, il brandit la branche en un geste de défi. Et, dans ses yeux, la haine vient de terrasser la tristesse.

Une grande capitale de l'Empire. À la tombée de la nuit

Dans les lueurs agonisantes du crépuscule, l'impressionnante masse d'une ziggourat se détache, auréolée de feu. Aux pieds de l'imposant monument, une foule de milliers de croyants est massée, vibrant aux accents d'une mélodie gutturale. L'air est saturé de l'odeur des torches et des fragrances de l'encens. Soudain, résonne le rythme sourd des percussions. La foule, galvanisée par ces vibrations, entre en transe. Le tempo s'accélère, les premières clameurs surgissent. Puis, dans une formidable acclamation, une silhouette émerge lentement au sommet de la ziggourat. Elle étend les bras et le silence se fait : l'Archonte Logrus Lherre, grand maître du culte de Justicaar, va parler.

Au même instant, quelque part. Ailleurs

La lueur grasse et épaisse de dizaines de bougies baigne la pièce d'un halo lugubre. Se détachant d'un recoin d'obscurité, une silhouette massive contemple un crâne humain, qu'il vient tout juste d'épousseter. Ses doigts caressent les courbes osseuses, les orifices béants des orbites, avec un plaisir évident.

Soudain, l'homme se saisit d'une arme étrange, une faux aux lames jumelles et entame une lente danse de guerre. Le crâne dans une main, la faux de l'autre, il engage une fascinante chorégraphie. Le tournoiement des lames s'accélère peu à peu, emplissant l'air d'une vibration métallique.

Soudain, un bruit... une porte qui s'ouvre. Le danseur se fige, tendu pour le combat.

Derrière lui, apparaît alors une ombre silencieuse, dissimulée sous d'amples manteaux.

L'heure est venue. Il le sait.

Le guerrier dépose alors le crâne sur un crochet de fer au milieu de centaines d'autres et souffle : "Si peu de temps et tant de mort à donner". Sa voix roille comme les pierres d'un torrent emportées par le courant puis s'évane. Il a disparu.

Un nouveau jour se lève. Un aventurier, et quelques autres de par le monde, s'éveille...

La nuit a été lourde de cauchemars étranges. Les traits tirés par cette nuit agitée, l'aventurier commence ses préparatifs habituels, pour cette nouvelle journée qui s'annonce.

Soudain, quelques coups secs résonnent à sa porte : un message.

Voilà qu'on vient lui demander quelque chose.

Quelque chose qui va définitivement bouleverser sa journée.

Aux quatre coins de l'Empire, le destin vient de se mettre en marche.

Bientôt, plus rien ne pourra l'arrêter.

Bienvenue dans la Danse de fer, votre prochaine épopée !

ÉPIQUE I : À TOMBEAU OUVERT !

LE SEIGNEUR CORNU

Assis sur un monstrueux trône de marbre noir, seul, dans les profondeurs de sa citadelle secrète, sa sainteté l'Archonte Logrus Lherne, autorité suprême du culte de Justicaar, réfléchit. Son poing, rivé sous son menton carré, dissimule à peine son sourire carnassier. Dépliant sa silhouette de géant, il s'étire. Tant de machinations l'épuisent, songe-t-il en caressant le sommet chauve de son crâne, mais il touche enfin au but.

Un miroir, en face, lui renvoie son image. L'Archonte porte un somptueux harnois d'écaillés blanches, à son côté pend Hammerdom, le marteau du Jugement, symbole de son rang. Détail curieux pour un humain, Lherne possède de fines oreilles pointues. Un trait physique qui lui a valu, dès sa jeunesse, le surnom de "Seigneur Cornu".

On murmure avec respect que ce serait la marque d'un père céleste : un archon canin, qui féconda jadis sa mère. Tout ceci est vrai. On oublie juste que l'archon rejeta cette inintéressante mortelle, condamnée ensuite à la honte, à un accouchement misérable, à une vie tragique passée à cacher son fils, et à une mort dans le dénuement.

Où, l'Archonte Logrus Lherne a du sang céleste. Mais les dieux du Bien ne l'ont guère aidé, même s'il se retrouve à présent au sommet du puissant culte de la Loi.

Aujourd'hui, il a donné le coup d'envoi des fêtes du Millénaire, cent jours de lièvre qui vont emporter les royaumes vers l'Apothéose.

Dans son discours, l'Archonte a martelé son désir de décupler le nombre de fidèles : les ignorants doivent être évangélisés, les croyants galvanisés, les indécis convaincus, et les ennemis "convertis". Un mot au sens redoutable, chez ce maître de l'ironie glaciale.

Bien sûr, songe Logrus Lherne, certains adversaires demeurent irréductibles. Des savants intellectuels, des politiciens idéalistes, des autochtones rebelles et les pires de tous : les traîtres. Ainsi nomme-t-il les prêtres qui doutent de la sincérité de leur Archonte ou qui entrevoient de terribles schémas au cœur du culte.

Or ces traîtres sont nichés, il le sait, parmi ses plus proches fidèles. Il a donc conçu un plan pour châtier ceux qu'il a identifiés et débusquer les meneurs. Et ce plan commence par l'inauguration de la *Rage-Blanca*.

" I'M A SAILOR ON THE STREET OF RAGE "

La *Rage-Blanca*, ou " Furie Blanche ", est le fleuron d'un nouveau moyen de transport rapide : les caravoiles. Somptueux navires en bois de cèdre blanc elfique, ces " vaisseaux de terre " ressemblent à des voiliers baroques, encadrés de trois gigantesques paires de roues. Le Culte a financé leur construction, et l'inauguration de la première ligne de caravoile est l'un des temps forts des cérémonies du Millénaire.



L'Archonte y a donc convié une dizaine d'invités d'honneur " triés sur le volet : les traîtres déjà identifiés, mais aussi diverses personnalités gênantes (leaders de religions concurrentes, politiques hostiles, représentants de guildes peu coopératives, etc.). Tous sont condamnés.

Seront également présents d'autres convives, une poignée de marins, et une escorte de ses Chevaliers du Jugement... qui, malheureusement, devront aussi être sacrifiés à la raison d'État.

C'est ici que les PJ entrent en scène. Pour des raisons variées, ils vont faire partie de ce voyage d'inauguration. Les prétextes pour les amener ici ne manquent guère, même s'ils ne se connaissent pas. Voici quelques suggestions d'introduction. Si vous êtes pressé d'en venir à l'action, racontez une introduction à chaque joueur sous la forme d'un simple flash-back et passez au chapitre suivant. Mais l'idéal serait de choisir celles qui vous plaisent le plus, et de les jouer brièvement " en solo

- Un PJ religieux (clerc, paladin, etc.) est envoyé par son ordre pour enquêter sur le culte de Justicaar, dont les velléités expansionnistes commencent à devenir menaçantes. On lui remet donc une invitation. Elle était destinée au leader de son ordre, mais il s'est désisté en faveur du PJ.

- Un PJ est payé rubis sur l'ongle pour chaperonner un dignitaire nommé Maître Fargo (cf.), ou un autre passager de votre choix. Tant d'or pour jouer au luxueux garde du corps et écouter quelques sermons, ce serait pêcher que de refuser.

- Le corps de métier du PJ reconnaît ses compétences (gilde de mages, de bardes, etc.) et lui procure une invitation officielle. Il devra faire honneur à son école, devant ces prêtres de Justicaar qui représentent, pour beaucoup de gens, une force respectable et respectée.

- Une demi-elfe nommée Lorian Gayle est l'amour de jeunesse de l'un des PJ (ou encore mieux, de plusieurs PJ rivaux en galanterie). Elle l'a revu récemment, et lui a fait parvenir un billet doux lui demandant d'être son cavalier à l'inauguration de la Rêve-Blanche. Aaaa, l'amour.

- Le cousin d'un PJ, qui travaillait à bord de la caravoie, se casse un bras à la dernière minute. Au nom de la famille, il faut le remplacer au pied levé ! Et voilà votre PJ de haut niveau engagé à contre-emploi : mitron, serveur, bagagiste, il n'y a pas de sous-métier, la famille c'est sacré.

- Enfin, si vous avez affaire à un PJ réfractaire (si, si, il y en a toujours un), vous pouvez encore faire intervenir le destin. Au cours d'un combat de rue, le PJ finit assommé au milieu d'un tas de tonneaux. Les tonneaux s'avèrent être du fret, transporté à bord de la caravoie... et le PJ émerge dans la soute, éberlué, après le départ du vaisseau.

- Si un ou plusieurs PJ dirigent la compagnie des Vaisseaux du Vent, on les convie en tant que " concurrents amicaux ". Si certains se sont déjà heurtés à des membres du culte de Justicaar (les occasions n'ont pas manqué), ils se retrouvent curieusement " invités d'honneur " (" Faisons la paix, mes frères... "). Quant au PJ devenu l'" amant " de la puissante épée Nocturno, il est poussé par elle vers de nouvelles expériences extrêmes : un périple en caravoie ?

Que s'est-il passé depuis Les Enfants d'Oblivion ?

Après les événements qui ont secoué le demi-plan d'Oblivion à la fin du scénario précédent, les PJ ont été renvoyés dans le Vrai Monde, et rendus à leur vie normale.

Ont-ils revu le sourire buriné de leurs amis nains, à l'ombre des terrasses de terre cuite de la Cité des Voiles ? Ou préféré s'élancer dans l'azur, à bord de l'altière compagnie des Vaisseaux du Vent ? À moins que les mystères d'Anthéone, la labyrinthique Ville Sainte, aient à nouveau requis leur attention.

Mais quelles que fussent leurs aventures, une chose est sûre : chaque jour passé les a éloignés un peu plus de la Cité de la Nuit. Et les souvenirs se sont atténués peu à peu. Seules leurs deux puissantes épées Dames d'Ombre, Nocturno et Penumbra, sont encore là pour témoigner des événements passés. Même Grisou, le sympathique méphite de feu, a fini par abandonner les PJ pour courir le monde de son côté.

La dantesque Oblivion, elle, est demeurée muette. Certes, la Cité de la Nuit est maintenant accessible, mais elle reste perdue dans les brumes du Plan Éthéré, telle une terre vierge attendant d'être explorée. Quels changements les actions des PJ ont-elles entraînés là-bas ? Mystère.

En fait, le seul changement radical a eu lieu dans le monde ordinaire, où le culte de Justicaar a pu asseoir son emprise redoutable en combattant l'épidémie de gangrène. " Chasser un danger, et cela en fait surgir un autre, plus insidieux encore : quel ironie du hasard ! " pourraient songer les PJ.

Sauf que le hasard n'y est pour rien.

CHERS AMIS, BIEN CHERS FRÈRES, BONJOUR !

La caravoie se trouve à la périphérie d'une grande ville, au choix. La Rêve-Blanche est " à quai " sous les ogives d'un immense hangar de bois, protégé par une enceinte et une vingtaine de Chevaliers du Jugement.

La danse de fer


Selon leur raison d'être là, les PJ sont accueillis discrètement ou en grande pompe. Les formalités d'embarquement sont brèves. On s'assure de l'identité des arrivants (invitations, sorts de détection), on vérifie leurs possessions, et quel que soit leur équipement, on les laisse monter à bord sans difficulté.

Montrez qu'on a mis les petits plats dans les grands : serveurs, corbeilles de fruits, poignées de mains, le culte de Justicaar a tout fait pour mettre à l'aise les plus méfiants de ses détracteurs.

Une dizaine "d'invités d'honneur" se voit même remettre une somptueuse toge rouge, à porter pendant le voyage. En effet, les "Toges Rouges" bénéficieront à bord de privilèges particuliers.

Si un PJ vous paraît un candidat valable ou fait tout pour le devenir ("... mais puisque je vous dis que je suis membre de l'Amicale des Archimaques du Brûlé" assorti d'un bon jet de Bluff DD 15), accordez-lui de devenir une prestigieuse "Toge Rouge".

Attention : les invités ne le savent pas, mais les toges accordées au départ sont toutes marquées avec une très discrète Signature Magique inimitable. Les contrevenants à bord seront punis : suppression des privilèges, amende (100 PO), en outre le PJ (ou plus drôle, le joueur lui-même) aura l'obligation d'expliquer en portant un écriteau autour de son cou : "Je suis un vil pêcheur, pardon Justicaar".

Au fait, si vous voulez tester un fond musical, c'est le moment de passer  **Ambiance "préparatifs" / Dinosaure, 1 : Inner sanctum**, à mettre en boucle le temps d'une ou deux descriptions textuelles : "Le soleil se lève, tandis que le hangar de bois ouvre ses immenses portes. Dans la lumière du petit matin apparaît la proue blanche d'un incroyable voilier roulant..." Bienvenue à bord de la Rêve-Blanca !" (").

Les Chevaliers du Jugement aiment l'ordre : pour ne pas gêner les va-et-vient du personnel, les PJ doivent monter à bord et se rendre au salon des Grandes baies, sous le château central (voir plan), où les attend un cocktail de bienvenue.

Cependant, les joueurs étant ce qu'ils sont, il y a fort à parier que certains vont vouloir s'éclipser pour mener une petite enquête de reconnaissance, dans le hangar ou les coursives du vaisseau. Pas de problème : un ou deux crochetages, un peu de baratin (Bluff, Diplomatie, etc.), ainsi que les sorts classiques (détection de pensée, divination, etc.), permettent de s'assurer que tout est bien normal. De fait, personne n'a rien à cacher. L'Archonte a pris ses précautions, sachant qu'il avait affaire à des gens intelligents et d'un bon niveau : son clergé n'est donc au courant de rien.

En fonction des actions des PJ, ce genre d'investigation inopportune peut tourner au comique de situation ("Non, on n'entre pas dans le vestiaire des dames..."). Mais il peut aussi mal se passer. Un ou deux Chevaliers du Jugement interviennent alors, et certains sont de vraies têtes de mule. C'est là que, selon le statut des PJ, les coups peuvent voler : seul un "Toge Rouge" restera intouchable.

Au pire, le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss arrive et arrange les choses. Ce paladin d'une cinquantaine d'années, aux allures de Viking est le responsable de l'expédition. Son titre équivaut à celui de général dans les armées du culte. Yorgun Tiss est plutôt un bon bougre, qui a même tendance à critiquer ouvertement

les récents écarts de son Ordre. Mais on ne l'appelle pas "le Boucher des Tanar'ris" pour rien, et les responsables du chahut vont devoir se calmer.

C'est lui qu'il faudra questionner si les PJ veulent en savoir plus. Il leur répondra alors que la croisière embarque une trentaine de personnes et dure deux jours. Elle traverse des sites naturels de toute beauté, et comporte des spectacles à bord. Il n'y a absolument rien à craindre, la caravole a été maintes fois testée, la région du trajet est sécurisée, et une escorte aérienne de dix Chevaliers montés sur des griffons suivra le vaisseau.

Lorsque tout est réglé, les PJ prennent place comme convenu dans le Salon des Grandes Baies, et le signal du départ est donné...

- **Chevalier du Jugement** : humain, Guerrier 5, pv 50
- **Yorgun Tiss, Cardinal-de-guerre** : Paladin 12, pv 82

Privilèges accordés aux Toges Rouges

Chers amis, nous sommes heureux de vous informer que les invités d'honneur portant des Toges Rouges jouissent à bord des privilèges suivants :

- Accès réservé et exclusif au salon des Grandes baies (sauf pour le départ), sa cheminée, son bar, sa terrasse panoramique
- Boisson et nourriture illimitées
- Possibilité de changer de chambre (en démenageant les anciens occupants, sauf s'ils portent aussi des Toges Rouges)
- Attentions empressées du personnel avant tout autre invité
- Accès à toutes les parties du vaisseau (incluant : cale, quartiers du personnel et cabine du capitaine, interdits aux autres invités)
- Cadeau souvenir en fin de croisière (surprise !)

LA GRANDE AVENTURE COMMENCE...

 **Ambiance "départ grandiose" / Dinosaure, 3 : the egg travels**. Le salon des Grandes baies est plongé dans une semi-pénombre. D'épais rideaux de velours rouge ont été tirés devant ses fenêtres. L'endroit ressemble à une salle de théâtre, attendant son lever de rideau, dans le brouhaha d'une trentaine de convives et l'odeur du cèdre blanc. Soudain le pont s'ébranle, vous obligeant à vous tenir aux poignées de bois fixées le long des parois. Le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss apparaît, un bâton à la main. Trois coups frappés à terre. "Gentilshommes et gentes dames, bienvenus sur la croisière du Millénaire..." Le lourd rideau se lève, et le vent s'engouffre par les fenêtres. La caravole est en marche. Grandement des roues sur les pavés de pierre. "Hissez haut !", les cordages claquent, la grande voile se gonfle... Et le vaisseau accélère d'un bond en avant : c'est parti !

La route quitte la ville, devient une large voie en terre, et plonge dans une vallée luxuriante. Droit devant, de splendides cascades tombent des hauts plateaux, dans l'envolée grisante de myriades d'oiseaux.

"Ceux qui veulent essayer le pilotage, courez voir notre capitaine ! Et pour les plus fougueux, avec moi, on grimpe au mât de vigie !" crie Yorgun Tiss dans le vent...

• Si des PI veulent s'essayer au pilotage, ils sont aussitôt conduits sur le château avant du vaisseau (cf. plan). D'autres invités les accompagnent, mais ils sont juste destinés à vous servir de décor, et d'admirateurs pour les PI.

Le capitaine Majennblatt (dit "Big Mojo"), un demi-orque bourru avec une barbe blanche, choisit donc un PI au hasard et lui confie sa place ("C'est facile mon gars, tu tiens ça, et tu regardes droit devant...").

— C'est grisant, mais au premier gros caillou qui passe sous les roues, les vibrations sont transmises à la barre. Le PI doit réussir un jet de Réflexe DD 25, ou, surpris, il dégringole en arrière jusqu'au pont, et encaisse 2d6 pv dans la chute ("Pour sûr mon gars, ça secoue un peu").

— Si vous êtes vicieux, la chute du PI peut assommer le capitaine au passage. Il faut alors qu'un PI tienne la barre, pendant qu'un autre tente de le réveiller dare-dare. Ça tombe mal, cette route d'inauguration n'est qu'une simple voie en terre, et voilà justement des rochers qui affleurent, là-bas...

• Ceux qui suivent Yorgun Tiss se retrouvent au pied d'un mât enchevêtré de cordages. Il plante dans le bois une dague à pommeau précieux (un rubis de 3000 po.), et lance à la cantonade "le premier arrivé à la vigie gagne ce gros rubis !".

Ce genre de défi stupide a été suggéré par les conseillers de l'Archonte pour détendre l'atmosphère. Yorgun Tiss trouve ça idiot, mais d'un autre côté, il est curieux de voir qui sera assez courageux pour grimper. Quant au rubis, il est authentique, et bien destiné au gagnant.

— Simuler ce défi est simple : dans l'ordre des Initiatives, chaque participant tire un jet d'Escalade à tour de rôle. Le plus haut score se retrouve en tête, sur l'enchevêtrement de cordages, le suivant est derrière lui, et ainsi de suite jusqu'au dernier. Faites ensuite un second tour de table, en additionnant le score au précédent. À nouveau, le plus haut score prend la tête, etc. Le premier arrivé au chiffre 50 rejoint le haut du mât.

En dehors des PI, deux "Toges Rouges" tentent le coup : Valkin et Valdrak, deux officiers supérieurs des armées du Culte. Ils ont respectivement +6 et +10 en Escalade.

— Bien sûr, rien ne vous interdit de corser les choses : une voluptueuse comtesse peut faire monter les enjeux ("En tout cas, moi, je passe la soirée avec le gagnant"), un jeune aristocrate peut jouer les matamores devant un PI

("Je parie que j'arrive avant vous, vil faquin"), un coup de vent peut emporter les participants : jet de Réflexe DD 20, ou -10 au score total d'escalade.

Au final, l'important est que tous les joueurs s'amuse au cours d'une péripétie à grande vitesse, sans être véritablement en danger, ni crasher la caravole. On aura bien le temps pour ça tout à l'heure...

CROISIÈRE ET BELLES MANIÈRES

Lorsque la folie ambiante est retombée, la caravole ralentit jusqu'à son rythme de croisière (20-30km/h), et la trentaine de personnes présentes peut passer à des occupations plus calmes. C'est le moment de décrire un peu mieux les lieux (cf. plan et texte) et les gens (cf. caractéristiques).

Suivant les introductions que vous avez choisies, les PI sont là pour des raisons différentes. Mais l'idée est de les rassembler peu à peu autour du thème : "il y a quelque chose qui cloche dans le culte de Justicaar en général, et dans cette croisière en particulier".

Voici donc les principales rencontres possibles, et les situations qu'elles peuvent entraîner.

• La demi-elfe Lorien Gayle (Toge Rouge)

Si vous avez choisi de la présenter au cours de l'introduction, un ou plusieurs PI la connaissent déjà. Dans ce cas, précisez que les années l'ont transformée : la chipie bagarreuse dont ils avaient le souvenir, a cédé la place à une timide savante, experte en théologie, et apparemment inconsciente des tempêtes de désirs qu'elle suscite autour d'elle.

— Lorien Gayle fréquente l'aristocratie religieuse, et en particulier le "gratin" du culte de Justicaar. Les PI s'en rendront compte avec Yorgun Tiss (qui l'a courtisée un certain temps), Valkin et Valdrak (qui ont suivi avec passion son séminaire de théologie), ou d'autres prêtres ("Mais oui, cher frère, cette petite a même rencontré l'Archonte").

— En réalité, son rôle de "savante ingénue" est une couverture. Lorien la demi-elfe est un Questeur d'Ehlonna : une sorte d'enquêteur religieux travaillant pour la reine des elfes. Son objectif est de percer à jour les projets de l'Archonte.

De son côté, Logrus Lherne ne connaît pas cette double identité, mais il trouve que la belle théologienne fait souffler un vent de rébellion parmi ses hauts dignitaires. C'est donc l'une des premières qu'il a inscrite sur la liste des "Toges Rouges", destinées au trépas.

— Actuellement, la demi-elfe cherche à recruter des mercenaires fiables pour participer à un projet dangereux contre le culte de Justicaar. Elle a accepté l'invitation à bord de la *Rage-Blanca* après avoir lu la liste des convives, contenant, curieusement, plusieurs personnalités hostiles au culte.

Elle n'aura de cesse de sonder, discrètement, les motivations des uns et des autres. Que pensent les PI du culte de Justicaar ? Quelles sont leurs motivations ? Ont-ils des compétences par-

La danse de fer

scuères ? Bien sûr, Lotien ne pose pas directement ces questions. Elle s'arrange pour provoquer les silences qui lui donnent les réponses.

— Quelques idées, elle tente. Elle se fait un Pj et si ça marche, elle le plante le bec dans l'eau. Elle a l'air de perdre un bracelet précieux, pour voir si le Pj lui rapporte ou le garde pour lui. C'est le cas, elle le dénonce ou pas ses séduisants, etc.

Physiquement, il est impossible de ne pas remarquer que Lotien Gaye ressemble tout à fait à une version adulte de la petite Sinsemilia, la défunte Incarnin du Bien. Bien sûr, ce n'est pas la même personne. Mais ce rappel devrait plaire aux joueurs un peu qui avaient apprécié le charme de la petite Sinsé. Quant à l'explication, nous laissons à votre imagination (Le hasard ? Un ren de parenté ? Un rêve de Sinsé qui aurait pris vie ?)

• Maître Fargo (Toge Rouge)

Ce gnome sec et minuscule porte le titre officiel de Très-Haut Médiateur de la gilde des Navigateurs Longanisation qui représente le puéril et transporte du courrier et du fret dans le monde entier, allant même jusqu'aux fameuses îles des Archipels.

Il est d'ailleurs surnommé par déision Fargo-la Baie ne ou Wiaie Fargo, sait se montrer jovial, mais ce n'est pas un idiot. Et si il apprécie son propre humour, il peut se montrer sérieux, et même parfois casse-pieds. Mais non, il ne vous serre pas la main, enfin, et entrez vos affaires de Mx cabine, de quelle cabine de première classe.

— Maître Fargo, là parce qu'on l'a invité, et que tout ce qu'il est, c'est bon pour la gilde. Mais il est un peu surpris de tant de monde. Après tout, la gilde des Navigateurs s'oppose constamment aux lois commerciales que le culte de Justicaar veut retrouver partout. Où est le traquenard ?

En termes de jeu, Fargo est clairement un PNJ humoristique et touchable. Si ce n'est, c'est un "Toge Rouge" doublé d'un haut dignitaire protégé par le code impérial, il va en faire voir du bleu aux couleurs aux uns et aux autres.

— Quelques idées, il envoie son "Pj garde du corps" (cf. intro) chercher un objet rouillé dans sa cuisine, la cale en haut du mât. Il exerce l'impossibilité d'un Pj serviteur. Il drague un Pj éminence ("Les gnomes ne sont pas petits en tout, sachez-vous ?"). Et si on se moque de lui, il dénie l'important au très sérieux duel gnome de tartes aux légumes. Chacun se lance une tarte à tour de rôle, en utilisant son bonus de dextérité en guise de jet d'attaque, et sa CA normale (Fargo très fort). Le jeu a +6 au lancer. Chaque tarte qui touche l'adversaire vaut 1 point. Le premier arrivé à 3 gagne le duel. L'autre est ridiculisé.

• Valkin et Valdrak (Toges Rouges)

Ces deux Diacres de guerre ont une trentaine d'années et occupent des postes clés au sommet de leur hiérarchie religieuse. Tout comme le Cardinal de guerre Yorgun l'iss, ils se posent de plus en plus de questions sur la dérive martiale du culte de Justicaar, et enrôlement effréné des croyants.

Discuter avec eux permettra aux Pj d'apprendre tous les éléments contenus dans l'encadré "Les Cantiques de Justicaar" (cf. J

— On ressentira en outre chez eux l'existence d'un "malaise" mais il faudra une bonne dose de Psychologie/Diplomatie avec jets de Jés adaptés, DD 8 ou plus) pour leur tirer les vers du nez. Valkin et Valdrak révéleront alors que plusieurs hauts responsables du Culte ont disparu ces derniers temps. D'autres ont été retrouvés sauvagement massacrés. Certains portent d'un meurtrier insaisissable d'autres d'un "fléau divin" frappant les infidèles à l'approche du nouveau millénaire.

• La Duchesse Rosalinda Baithus (Toge Rouge)

C'est de notoriété publique l'éménence grise d'un puissant roi du pays de votre choix. Elle pousse son souverain à se méfier du culte, et ceci d'autant plus qu'elle recueille les confidences de son neveu, le Grand Cardinal de Justicaar. Au premier abord, la duchesse Rosalinda ressemble plutôt à une vieille momie aguicheuse et tartinée de vert à lèvre ("Mais appelez-moi Rose, l'ougeux jeune homme"). C'est en réalité une redoutable politicienne, de celles qui font et défont les empires. Elle est au courant de deux informations.

— Alors que les fêtes du Millénaire de la Foi se répandent, la duchesse a eu vent d'un groupe de recherche des proches de l'Archonte qui travaillent à l'organisation de l'Apothéose, une cérémonie dont on ne connaît finalement pas grand-chose, sauf qu'elle "regroupera les croyants du monde" ("Faites un effort, l'union fraternelle et spirituelle") (pour citer les textes de propagande).

Beaucoup plus inquiétant, son propre neveu, le Grand cardinal Baithus, a mystérieusement disparu. Or, l'arsenal partiel de ce groupe de recherche. À l'heure actuelle, toutes les tentatives pour savoir ce qui est devenu ont échoué. Même l'Archonte dit ne pas savoir où il est (ce qui est vrai, c'est le principal "traître" qu'il recherche).

— Mais pour le Grand cardinal Baithus, neveu de la Duchesse, est bien celui que les Pj ont rencontré dans la Cité Sainte d'Anthéone (cf. O2 p. 24).

• Les autres Toges Rouges

Soyons clairs, ces PNJ secondaires sont là pour vous servir de décor et de chair à canon dans l'épisode final (ou avant). Ils ne sont donc pas détaillés.

— Frère Marcus, na n Prêtre N5 de Justicaar) et Sœur Sorensen, na feth, Prêtresse N3 de Justicaar) sont les "aides de camp" de Valkin et Valdrak.

— Dame Ogo (demi-orque, Expert N6, défend les autochtones et les minorités) et le Scribe Merwin Meaulne (elfe, Expert N7, défend la liberté de pensée) sont de hauts potentiels de l'Empire. Influents et peu corrompibles, ils gênent beaucoup l'Archonte.

La danse de fer

• Le reste des invités et passagers

Il comprend les PJ, le Capitaine (le Cardina Yorgun Tiss (dont le rang et les "dées" paucines" lui sont à l'Archonte), 4 invités variés (commun N1).

4 Chevaliers du Jugement (Guerriers N5), 5 marins (communs N1), 2 serveurs (communs N1), un orchestre de 3 musiciens jouant régulièrement sur le pont (communs N1) et aussi:

— Wildorf Slim (humain Guerrier

N8). Ce jeune aristocrate psychopathe portant des lunettes noires, est à la fois poète, breffeur, tombeur et surtout alcoolique. Il abuse en effet de la Liqueur crève-cœur, un poison redoutable qui rend érotomane et aveugle. Ses écrits célèbres ont trouvé écho dans tous les milieux artistiques de l'Empire, et il ne cesse de publier ses visions apocalyptiques par "Cité Noire qui détruira le Monde", de la "Mort à double Face", etc. Servez-vous en pour faire passer toutes les informations ou divagations extravagantes que vous voulez.

■ Slim est bien sûr un Oublié, qui a voyagé "en rêve" en Obélion.

— Bashrà Bapour (humain Magicien N4) est un prestidigitateur enturbanné qui arrive de l'Orient lointain et transporte toutes sortes d'accessoires (planche à clous, encens, etc.). Les prêtres de Justicaar ont engagé pour animer la croisière. Son seul dessein est de rejoindre son cousin Zarko, qui vit dans les îles pour monter avec lui un commerce d'objets fabriqués à partir de fausses têtes réduites. Le dernier cri en Orient paraît-il ! "Et plus vite la tête-lampion, la tête-centrière et, et aussi la tête-marionnette, puis plus vite pour les enfants".

• L'escorte aérienne

Elle comprend 10 Chevaliers du Jugement montés sur des griffons et patrouille aux environs de la caravole. Son aire de surveillance étant large, elle disparaît parfois plusieurs dizaines de minutes. Elle écarte tout ce qui s'approche de la caravole (et notamment tout véhicule/PN qui envisagerait de suivre à distance le vaisseau).

UN PEU D'ACTION, QUEL DRALE !

C'est vrai, sinon vos joueurs vont finir par s'endormir. Voici donc quelques péripéties pour animer le voyage. "Sous le regard de la Mort" est la seule obligatoire, les autres sont optionnelles, et utilisables dans n'importe quel ordre.

— "Sous le regard de la Mort". Cette péripétie a pour but d'instaurer un malaise croissant parmi vos joueurs. L'archonte, à nos côtés, vient avec le côté hermético-humouristique de certaines péripéties.

Régulièrement, l'Archonte Logrus Lherne observe les "invités" de la caravole avec une loupe de cristal. Il va sseau lui sert

de puissant rocus. Son objectif est d'évaluer leurs faiblesses avant l'attaque prévue le lendemain soir.

Pour traduire cela, prenez de temps en temps un PJ à part et annoncez-lui qu'il éprouve soudain un malaise. Si le PJ est capable d'en identifier l'origine, il a la vision fugitive d'un œil gigantesque gardant son regard mortel jusqu'aux tréfonds de son âme. Puis il entend le chuchotement sinistre d'une voix, et tout d'un coup, autour de lui, un bref instant, comme si une main venait de lui couper la tête !

L'épisode peut également affecter, au choix, un Chevalier du Jugement (qui, surpris, tombe d'un mal), le capitaine Big Mojo (qui fait une empoardée terrible avant de s'enfermer dans un silence superstitieux), etc.

— "Wildorf Slim pete un câble". Le jeune aristocrate, qui a un peu bu, lance des priques à un PJ. Le ton monte. Slim devient fou furieux, arrache son corset renforcé de fer, et fonce sur le PJ (la scène est d'ailleurs tellement impressionnante qu'elle sera utilisée plus tard à une expression populaire).

Mettez en scène un grand duel "de capes et d'épées" : les deux participants se battent jusqu'à la mort sur le château arrière dans la mâture, etc. Les paris vont bon train, peut-être même que l'un ou deux marins prennent parti pour Wildorf et interviennent en sa faveur, voire contre d'autres PJ.

Les Chevaliers font semblant de ne rien voir, et ne lèvent pas le petit doigt, une bonne occasion de montrer encore une fois l'ambivalence du culte de Justicaar. En dernier recours, le Cardina de guerre Yorgun Tiss intervient si ça tourne à la bagarre générale, mais il n'empêchera pas la mort de Slim.

— "Bashrà Bapour nous fait un tour". Le prestidigitateur présente un petit spectacle prévu dans la croisière. Après quelques tours d'un intérêt variable, doit faire apparaître



La danse de fer

LE CANTIQUE DE JUSTICAAR

Saint Justicaar, le Punisseur, le Forgeron des Anzûl et des Juge des Cours Célestes, ou Justicaar simplement, autant de noms qui désignent l'ajlé, le dieu de la Loi et des justes sentences.

En tout qui tel soit al moment est avant tout Loyal Neutre. La plupart de ses prêtres sont d'alignement Loyal Neutre (surtout), ou Loyal Bon (en régression, depuis quelques mois). On parle indifféremment du culte ou de l'Ordre de Justicaar. Son symbole est un cercle de fer entourant la croix de la Foi.

Par le fer et par la foi, la loi de guerre qui a resonné comme une sentence, une promesse de salut pour les croquants et du jugement dernier pour les iniques. On et que les hordes jumelles ont appris à redouter, car les paladins de Justicaar tentent sans cesse en première ligne pour défendre la civilisation contre les barbares et les démons.

Pourtant, il n'en fut pas toujours ainsi...

Jadis le culte rural de Justicaar, saint patron de bonnaire et de bon, était celui d'un quelconque dieu mineur. Mais il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

Millénaire plus tard, il est présent dans toutes les cœurs. Son bras armé, le fameux ordre des Chevaliers du Jugement incarne la stabilité, la fermeté, et la protection pour tous les moments. Ses prêtres offrent le culte et le soutien aux démunis et leur proposent une sainte conversion. Ses amistes prodigent leurs conseils aux puissantes guildes de marchands. Ses serments sont les témoins assermentés des alliances et des traités. Et ses grands cardinaux trouvent toujours une oreille attentive chez les rois.

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

P) sur le toit, etc. Il va falloir l'éliminer vite avant qu'il ne s'infiltre dans la cave sans utiliser d'arme en métal ni de sort offensif à aire

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

Monstre rouilleux (DV 10) pv 80

— " Ce soir, on vous met le feu " Bashrá Bapour j'encre encore la prépare des bonbonnes d'artifice pour le spectacle du soir. Ces

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

pourrait l'aider ? Profitez-en pour montrer comment marchent la cata pu le et les bonbonnes. Ils en auront besoin plus tard (voir chapitre final)

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

DD (2) ce qui met le feu aux voiles arrières (et oui, il n'y a que le sort que les voiles sont baissées. Il faut éteindre le feu avant qu'il ne

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

alors, et on recommence avec la voile suivante. Rappelons que la coque est protégée contre le feu. Quant

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

Devine qui vient dîner ? Le veilleur de proue

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

se penchant au bastingage

Les cris proviennent du veilleur de Proue dans sa cabine en fer attirée par les puissantes vibrations de la caravole. Une Ombre des Roches (umber Hu) a surgi du sol et s'est agrippée au passage à son poste d'observation. Le monstre essaye maintenant de découper la tôle comme une vulgaire boîte de conserve pour en extraire son dîner.

Il faut faire vite. Le temps d'arrêter la caravole (10 rounds minimum), le malheureux sera mort. Or, l'unique moyen d'accéder à la cabine du Veilleur de Proue est d'emprunter une échelle de coupée sur le bord de la coque.

Les principaux moyens d'agir sont : descendre à l'échelle et combattre le monstre (ce qui est dangereux car il est très fort), ou utiliser une arme à feu (ce qui est également dangereux car il est très fort). Il faut donc être très prudent.

L'escorte aérienne (chevaliers-griffons) ne peut rien faire (impossible de voler jusque-là, dangereux et inaccessible) ou de stabiliser

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

Ombre des Roches pv 94



LES CARAVOILES

Ces rares " vaisseaux de terre " arrivent des char

Il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiduché Azalmark, l'un des plus noirs puissances que la terre ait connue. Ce haut fait merita porta le culte de Justicaar au devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

nommé Kwa-sh (un personnage que certains d'entre vous connaissent peut-être

La danse de fer

et dont nous reparerons lors de futures Chroniques

Une caravole est de la même taille qu'une galère (cf GdM chap 5) mais possède une allure puissante et élanée d'un voilier. Sa coque est entièrement construite en bois de cèdre blanc elliptique, un matériau léger peu inflammable. Résistant au feu comme le sort du même nom, elle est hors de prix.

Une caravole est dotée de trois paires de roues. Les deux paires à l'avant sont de petite taille et contrôlent la direction, celle à l'arrière est énorme et assure la stabilité. La propulsion est fournie par les voiles. Le pont du vaisseau comporte trois châteaux, avant, central et arrière. Le toit du château avant sert de terrasse de navigation.

A) et l'intérieur de cabine pour le capitaine (B). Le château central abrite le Salon des Grandes Bâtes (C) qui sert tout d'abord comme une terrasse d'observation (D) dotée de balcons et de longues vues. C'est un lieu calme et romantique, très prisé des dames à la tombée du soir. Le château arrière (E) est le quartier des défenseurs et sa terrasse crénelée supporte souvent un engin de guerre.

L'intérieur d'une caravole (F) offre des aménagements classiques : quartier des matelots, cuisine, cambuse, salle à manger, cinq cabines de groupe (5x3 places) et trois luxueuses suites en bois de teck (3x3 places). La cale (G) est envahie par la machinerie et accepte un fret minimum.

Les caravoles sont rapides : 30km/h en croisière, 80 en pointe. Leurs roues en chêne massif bardé de fer peuvent négocier des terrains variés si le sol n'est pas trop irrégulier ou pentu. Le vaisseau peut aussi flotter sur de faibles distances (1-2km) après quoi son poids le fait enfoncer.

L'horizon est surveillé par une vigie, mais les obstacles au sol sont l'affaire du veilleur de proue, installé dans une exiguë cabine en fer sous la coque avant (H). Tous deux correspondent avec le capitaine via un système de tubes acoustiques.

La nuit, des lampions rectangulaires en cuivre sont remplis d'une variété de gros vers lumineux afin d'éclairer le pont et les abords du vaisseau (vitesse de nuit 10km/h).

Évoquant des crocs gigantesques enracinés dans la pierre. En face, les derniers feux du soleil mourant s'éteignent sur l'horizon. Derrière la caravole, le berceau noir de la nuit a engendré d'inquietants nuages zébrés d'éclairs, telle une tempête enclavée à la proue du vaisseau.

Yorgun Tiss ordonne alors au capitaine de ralentir, pour commencer le spectacle des bonbonnes-d'artifice ("Mais sans travailler, par les Temps d'Azil-Lark, faudrait pas que cette tempête nous rattrape"). Tout le monde se regroupe sur le pont, et pendant qu'on prépare la catapulte, l'orchestre du bord entame une ballade rythmée, histoire de faire monter l'ambiance.

• Si vous le souhaitez, c'est le moment de passer une minute au fond. Ex. **Ambiance "anglaise montante" / Dracula, 2 : vampire hunter.**

• Si un PJ suit le capitaine, il remarque que l'escorte aérienne des Chevaliers montés sur griffons semble s'en aller (Détection DD 15). Elle disparaît dans les nuages le round suivant (le capitaine a reçu avant son départ l'ordre strict de s'abstenir en cas de tempête). Par ailleurs, un jet de Connaissance des sorts DD 15 indique que quelque chose ne va pas avec cet orage. Une réussite de DD 20 révèle qu'il semble réellement poursuivre la caravole. À partir de DD 25, on peut affirmer qu'un sort de contrôle du climat est à l'œuvre et que son auteur est en approche rapide (il s'agit du Faucheur de Crâne qui a activé son anneau des tempêtes).

• Quelconque scrute le paysage à droit à un jet Connaissance/nature ou Sens de la nature. Un jet de DD 12 réussi donne un frisson dans l'échine : aucun animal visible, pas d'oiseau dans le ciel, tout semble mort, comme en prélude à un drame.

Tout à coup, un vent glacé tombe sur la vallée des Hautes Pierres sifflant comme une plainte sinistre. Une odeur de charogne emplit les narines des passagers, tandis que deux silhouettes de dragons jaillissent du plafond nuageux et descendent en planant.

Les deux dragons descendent en prenant leur temps, jusqu'à planer à portée de flèche au-dessus de la caravole. On distingue alors leurs grandes ailes de cuir déchirées qui battent l'air mécaniquement, tandis que l'atmosphère s'empuantit un peu plus : ce sont des dragons morts-vivants ! Sous chacun d'eux est suspendue une vaste nacelle en osier ouvragé abritant quelques humanoïdes (Détection DD 25 : il s'agit de 10 nans, 5 par nacelle). Leurs têtes sont bizarrement penchées et regardent fixement vers les passagers. Pas d'armes visibles. Pas un son. Pas un mouvement.

• La scène ci-dessus dure environ 4 rounds, pendant lesquels les PJ sont absolument libres de faire ce qu'ils veulent. Normalement, le cumul de cette ambiance intrigante avec l'absence d'attitude menaçante devrait leur faire perdre de précieus rounds en tergiversations. Comptabilisez tout ça soigneusement, en rappelant l'air de rien que la plupart des PJ ne portent sûrement pas leurs armures ou leurs épées, après des heures de croisière.

LE TEMPS SE COUVRE

La croisière dure quarante-huit heures et se termine par une attaque finale de la caravole.

À cet instant, la route de la caravole s'engage dans la Vallée des Hautes Pierres ("Un endroit que les gens du coin préfèrent appeler les Mâchoires du Diable", précise Yorgun Tiss). En effet, de

La danse de fer

gnement leur apporteront des informations utiles (voir plus loin en gros "Attention !!!"). S'ils se mettent à attaquer, vous devrez modifier et adapter un peu la scène.

• **Côte PN** : le Cardinal de guerre Yorgun Tissé cache les passagers dès le départ, aggravant involontairement les tergiversations de la PN. Il rappelle que le navire est totalement sécurisé et le croit. Arrivé à destination, l'escorte aérienne ne peut pas être sûre et que les passagers incités pour la journée étaient toutes favorables.

• **Les PN** restent d'ailleurs confiants, Yorgun Tissé est une amie à lui seul, comme chacun sait. Mais les passagers eux sont mécontents. Les dangers sont aussi dans le sillage ? demande Bashrâ Bapour avec ravissement. Lor en Gayle en profite pour se serrer contre un PI.

• Au moment le plus propice, une voix puissante et cavernueuse semble jaillir de partout à la fois. "Misérables mortels, vous avez offensé". "Dieu, le suis venu rendre Son hautement, contemplez le Faucheur". La dernière phrase est une conjonction divine lancée par le Faucheur. Les PN se précipitent vers le PI qui ratent leur jet de volonté DD 25. Le jeu se tourne à contempler la scène du vantage. La PN échouer et restent pétrifiés d'horreur.

ENTER THE REAPER !

Le Faucheur de Crânes se tient sous le ciel noir d'orage. Il est de l'ombre, il se tient sur le pont de la caravane. Le Faucheur se dirige dans un contre-jour. Un pas. La silhouette émerge. Un pas. Le pont de la caravane se dissipe et disparaît. Un pas. Retour en vision normale. Les pupilles des spectateurs s'agrandissent et ils découvrent le Faucheur de Crânes.

C'est un formidable guerrier de la stature d'un ogre. Nimbé par l'aura du Pian Négatif, il porte une armure et un bâton de combat. Son visage est caché par un masque en forme de crâne.

Le Faucheur de Crânes est un être terrible. Mais il est toujours l'illustration de ce nouveau "grand méchant" et mettez en route la prochaine page musicale. Vous etc.

■ **Action ultraviolette / Tomb Raider, 7. the revolution.** Le Faucheur de Crânes le bâton noir glisse derrière son dos et il se met à danser. Une puissante lame coule dans le creux de l'extrémité du bâton pour former une faux. Puis, une seconde lame franchissant se déplie à l'autre extrémité du bâton en sens inverse formant un "S". Le Faucheur sautonne alors en faisant tourner sa tête tantôt dans une main, tantôt dans l'autre, devant lui, derrière lui, hypnotique danse de mort. Puis il hurle "Que l'enfer commence".

Le Faucheur de Crânes est l'exécuteur secret de l'Archonte. Il est le plus grand des PN. Il est le plus grand des PN. Il est le plus grand des PN.

personnes qu'il gêne. Le massacre d'aujourd'hui est le premier qui regroupe autant de personnalités importantes. Leurs vies et leur résistance peuvent être attendues. Deux précautions majeures ont donc été prises.

— Un sort de séduisant a été dépensé pour empêcher toute téléportation (ou équivalent) dans un rayon de 1 kilomètre centré sur la caravane. Si quelqu'un essaye de se téléporter, il réapparaît au hasard sur le vaisseau.

— Le Faucheur s'est adjoint pour l'occasion les services d'une compagnie de mercenaires : les Cadavreux. Ces tueurs sont des nains inhabituels, membres d'un clan d'ancêtres consanguins. Tous sont porteurs d'une malformation (bras atrophié, troisième œil, etc.). Habitant à l'écart des autres nains, les Cadavreux vivent de rapines et de larcins. Certains cachent leurs difformités sous des manteaux et des capuches, d'autres les mettent en valeur en se peignant des crânes et des os sur leur corps tordu. Leur chef est Etlir Grinn, un nain à deux têtes qui vend ses services au plus offrant. On murmure qu'il est cannibale. Mais il n'a survécu assez longtemps pour le prouver.

— Voilà une surprise doublement mauvaise pour les PN. Etlir Grinn leur vieil adversaire est revenu littéralement d'entre les morts. Il a été ressuscité par l'Archonte. Qui a dit que seuls les héros avaient le monopole de la résurrection ?

Au final, ce combat au milieu de l'orage sur un vaisseau lancé à pleine vitesse doit être le clou de l'épisode. Les possibilités qui s'offrent sont nombreuses et surtout variables en fonction des actions des PN. Voici quelques suggestions à vous de piocher dans ce qui vous intéresse pour maintenir le stress jusqu'à la fin.

■ **Tactique du Faucheur.** "À l'assaut des Toges Rouges". Le Faucheur de Crânes s'attaque à eux en priorité, très pratique cette idée de l'Archonte d'identifier les cibles principales avec des toges rouges. Le Faucheur visera donc Yorgun puis la duchesse Balthus puis un PI, Valkh, Valdrak, Lonen Gayle et tous ceux qui passeront à sa portée.

Détail capital : le Faucheur emporte les crânes de ses proies, d'où son nom. Pour cela, il les saisit et les plante sur les crochets de fer qui pendent à sa ceinture. Ainsi, il devient difficile de ressusciter les victimes puisque leurs cadavres sont incomplets (des sorts concernés).

Si un PN a le malheur d'être décapité, un de ses compagnons devra tout faire pour récupérer sa tête avant que le Faucheur ne s'en aille sinon bye bye pour y parvenir, il suffit d'arriver au contact et de réussir un jet d'attaque. Les dégâts ne sont pas comptabilisés, et on considère que la tête est toujours sur le crochet.



Si un PJ trouve un moyen de priver le Faucheur de son arme ou si le Faucheur se sent vraiment en difficulté l'ordon ne mentalement à son masque de se détacher et d'attaquer (Masque du Crâne DMG p.222). On aperçoit alors en dessous son visage monstrueux d'écorché vil.

• Tactique des Cadavreux

"On arrose puis on descend !"

Des le début du combat ils sortent leurs arbalètes et arrosent le pont de la caravane déchainant un véritable enfer. Deux d'entre eux lancent, à la place des carreaux, des sacoches d'immobilisation et des pierres à tonnerre. Le meilleur moyen d'éviter ce déluge est de s'abriter à l'intérieur des différents châteaux. Mais sitôt le pont désert, six Cadavreux en profitent pour dérouler des cordes et sauter au contact. Les dragons zombis servent de transporteurs : s'envoient juste le vaisseau en augmentant leur vitesse à la sienne. Ils ne font pas d'attaque en piqué : pas question de tout casser. Le savoir des Cadavreux est le piégeage de la Caravane ! Si ça tourne mal ils plongeront pour faire une attaque de diversion, récupérer les Cadavreux, puis s'enfuir.

• Comment gérer les passagers ?

Il est impossible de suivre les déplacements de chaque PNJ et inutile de vouloir gérer leurs combats. Voici donc un système simple pour simuler cette ambiance mortelle : à chaque round 2 PNJ "chair à canon" meurent et 1 PNJ important est en grand danger.

— Les PNJ "chair à canon" tombent comme des mouches : 1 rez Id20 : 1) frère Marcus 2) sœur Sorensen 3) Dame Ogo 4) le scribe Merwin Meau ne. 5-8) un des 4 Chevaliers du Jugement 9-10) un des 2 serviteurs 11-14) un des 4 invités invités 15-19) un des 5 marins 20) un des 3 musiciens. Pour jouer cela, il vous suffit de tirer un dé et d'annoncer entre deux combats : *"Arrête ! Dame Ogo vient de mourir, un carreau d'arbalète planté en pleine poitrine."*

— Les PNJ importants sont "en danger de mort" : l'un d'entre eux menacé à chaque round. Pour savoir lequel, tirez Id8 : 1) Lopen Gayle 2) Maître Fargo 3-4) vaïkin et vaïdrak 5) la duchesse Baithus 6) le capitaine Big Mojo 7) Bashrâ Bapour 8) Yorgun. Pour jouer cela, il vous suffit de tirer un dé et d'annoncer : *"Attention, le Faucheur attaque la Duchesse Baithus."* Si personne n'est de voir si vous décidez de tuer le PNJ ou non.

ET POUR QUELQUES PIÈCES D'OR DE PLUS...

Il y a toutes sortes de complications intéressantes à jouer avec le décor et les PNJ. Voici quelques idées, amusez-vous bien.

• La fin de Yorgun Tiss

Pour faire sentir aux joueurs toute la gravité de la situation vous pouvez, si vous le souhaitez, faire très fort d'emblée en tuant "net" le puissant Cardinal-de-guerre : sa mort est programmée de longue date par l'Arconte. Nous

vous conseillons deux solutions radicales : soit Eryn Grinn lui plante une Flèche Meurtrière Suprême (il en possède 2 par action !), soit le Faucheur le décapite avec sa faux vorpal. Dans les deux cas, effet pan-que à bord garanti.

• Catapulte et bonbonnes-d'artifice

C'est étonnant qu'un PJ ne se serve pas de la catapulte pour tirer sur les dragons et leurs nacelles. Pour cela, il faut installer une bonbonne (1 round la première est déjà en place) viser et tirer (1 autre round, jet de d20+bonus de dextérité DD 5 pour toucher 8d6 pv sur 3m de rayon et de Vig DD 1/2).

Notez qu'on peut plaquer 2 bonbonnes à la fois (dégâts cumulatifs, mais DD 20 pour toucher). Il y a 5 bonbonnes au total. Dans l'hypothèse où un PJ fou "uneux" envisagerait de sauter jusqu'à une nace et en se catapultant lui-même, accordez-lui, soit le même jet de tir, Id20+bonus de dextérité, soit un jet d'Acrobatie mais dans les deux cas la difficulté passe à DD 20.

• "Attention aux voiles !" :

Les Cadavreux peuvent décider de s'attaquer aux voiles pour stopper l'avance du vaisseau. En effet, si la caravane s'arrête, les dragons n'ont plus à jouer leur rôle de transporteur et peuvent ainsi passer à l'attaque au sol. Les Cadavreux ont deux façons de procéder : soit en jetant un feu grégeois (CA 25 pour y arriver une fois que n'éclate pas facilement sur une voile), soit en ordonnant à leurs dragons d'aller les déchiqueter (plus facile, mais les nacelles risquent alors de s'écraser sur le pont ou de se prendre dans les cordages). Dans les deux cas, il y a plein de péripéties à la clé : éteindre une voile en feu, décrocher la nacelle des cordages, etc.

• Piloter la caravalle

Si le capitaine Big Mojo est mis hors de combat, quelqu'un fera bien de s'occuper de piloter. Nous vous rappelons en effet que tout ceci se passe dans la vallée des Hautes Pierres, et qu'il y a donc de gros rochers partout !

La compétence de base pour piloter est, Profession/marin : on peut assimiler la barre à celle d'un navire normal, ou d20+bonus de sagesse. Quelques exemples d'utilisation :

— Franchir un obstacle simple (rocher affleurant, gros trou, etc.) DD 0.

— Franchir un obstacle complexe (passage étroit entre deux rochers, dragon à nacelle arrivant en sens inverse, etc.) DD 15.

— Raser volontairement un rocher géant en tournant à l'extrême pour qu'un dragon à nacelle aille s'y écraser DD 22 (le dragon a alors 1 chance sur 2 de s'écraser : 10d6 pv pour lui et les occupants de la nacelle, pas de jet de Ret).

En cas d'échec, roue à chaque obstacle, si personne ne pilote : 1 rez Id20.

— -10 : choc mineur, gros bruit, pas de dégâts.

— 1-15 : choc moyen (la coque sursaute, jet de Ref DD 15 pour tout le monde ou le round d'action est perdu, 2d6 pv d'impacts variés).

— 16-20 : gros choc (idem, jet de Ref DD 25, 6d6 pv d'impacts).

Le gros choc de la sorte caravalle se crashe et de Ref DD 2 aussi mort en cas d'échec

• Et si quelqu'un tombe ou saute de la caravalle ?

C'est extrêmement dangereux à moins que le vaisseau ne soit dans l'eau. Dans ce cas, le joueur et de Reflexe ou de Force. Si l'acte volontaire DD 25 6d6 pv en cas de pv en cas d'échec (ou mort si vous trouvez cela plus intéressant). Si l'acte involontaire, l'adversaire a le droit de l'assassiner.

FIN DU COMBAT ET DÉVELOPPEMENTS

La fin de ce combat est entièrement ouverte. Elle peut aller du succès total à l'annihilation de tous les ennemis, à l'échec magistral d'un maximum de gens PI.

• Le Faucheur de Crânes

Il faut qu'il y ait encore un PI vivant. Si un PI offre une résistance quelconque, le Faucheur ne massacrera pas ceux qui se terreront misérablement devant lui. Il faut qu'il laisse des survivants pour garder la légende du Faucheur et pour attirer les trésors recherchés par l'Archonte. Sous sa main, il emporte alors toutes les têtes dans une calebasse et les jette hors de la caravalle.

Il faut qu'il y ait encore un PI vivant. Si un PI offre une résistance quelconque, le Faucheur ne massacrera pas ceux qui se terreront misérablement devant lui. Il faut qu'il laisse des survivants pour garder la légende du Faucheur et pour attirer les trésors recherchés par l'Archonte. Sous sa main, il emporte alors toutes les têtes dans une calebasse et les jette hors de la caravalle.

— Si le Faucheur est mis en péril, il quitte la caravalle (en sautant sur un dragon, voir en jouant à terre) et s'enfuit comme ci-dessus. Il attend tranquillement de se régénérer et il te une petite visite aux PI qui l'ont reçu.

• Pour les autres participants

Seuls les PI et ceux des PI. Quoi qu'il en soit, la patrouille des Chevaliers de retour d'ici. Après que la caravalle a été complètement calmée, les chevaliers et les corps. Ce sont les amis, ou amis, qui peuvent éventuellement les ramener jusqu'à la conception d'être.

Les PI morts au combat peuvent être ressuscités par leurs camarades. S'il n'y a pas de prêtre d'assez haut niveau pour cela. L'Orion Gaye, ou un des survivants, leur fournira alors les contacts nécessaires pour en trouver un. À vous de développer cette partie, en fonction des relations nouées avec les PN du bord, les connaissances antérieures de chaque PI.

— Les représentants du Culte de Jusicaard mènent une enquête ponctuée de tracasseries administratives. Si les PI coopèrent, ils y gagnent quelques sous (potions, sorts) sinon ils encourrent diverses amendes (selon les victimes, leurs actions, etc.).

Les PI ont quelques jours de pause avant l'Épisode II. Explorez ce temps pour régler brièvement un certain nombre de problèmes (monter de niveau, soigner), et surtout développer les relations avec les PN survivants. Des amis se sont-ils liés ? Ou des rivaux ? Les PI ont-ils contribué à sauvegarder une personnalité importante ? Ou bien provoqué la mort d'une autre ? Arrangez-vous pour ménager une place à ces PN dans votre

campagne en les faisant ressurgir de temps en temps. Ils feront désormais partie du "carnet d'adresse" des PI, des contacts qui pourront leur apporter de l'aide, fournir un renseignement ou leur demander des comptes. À travers leurs réactions et témoignages, peu à peu, la Danse de Fer prendra une vaste résonance, à travers tous les royaumes.

En partant, si la duchesse Balthus a survécu, elle saura montrer sa reconnaissance aux PI. Au minimum, son souverain leur décerne à chacun le fameux collier d'Honneur Royal, 8000 po par collier, et quelques objets magiques mineurs. Il pourra même en anoblir certains (cérémonie, etc.).

— Si les PI enquêtent sur le mystère du Faucheur, ils obtiennent des réponses contradictoires. Pour certains, c'est un mythe, une sorte de bourreau divin envoyé par Jusicaard, le dieu des jugements, pour punir les infidèles. Pour d'autres, c'est un croquemitaine dont l'origine remonte à la nuit des temps, empruntant différents noms à travers les légendes et les civilisations. Pour d'autres encore, c'est l'incarnation de la Mort, un avatar du dieu.

— Le Faucheur



La danse de fer

Un dernier détail : interroger les Cadavreux (vivants ou morts via un sort) ne mène à rien de particulier. C'est le Faucheur qui les a engagés, leur récompense devait être le pillage de la caravalle et, surtout, le vaissseau lui-même qui vaut dans les 100 000 points. Ils ne savent rien d'autre.

POINTS D'EXPÉRIENCE

nous paraît inapproprié de les décerner au prorata du nombre de victimes (mais vous êtes libre de procéder ainsi, si vous le souhaitez).

Pour rééquilibrer cela, nous vous proposons d'y ajouter en plus les notions de "Belle action" et de "Haut fait".

Lorsqu'un PJ réussit une "Belle action" par rapport à son personnage, réussit un vote difficile pour un roublard, réussit une arnaque magistrale pour embobiner un PNJ, etc., il gagne 10-500 PX en fonction de l'action.

— Lorsqu'un PJ accomplit un "Haut fait" dans la campagne en accomplissant un but déterminant grâce à son intelligence et son habileté (sauver la caravalle d'un crash mortel pour tous, tuer le Faucheur, etc.), il gagne 500-1000 PX en fonction du haut fait.

LES TROIS PILIERS DE LA CAMPAGNE

Quel que soit le nombre de PJ secondaires, cette campagne repose sur trois figures emblématiques : Corien Gayle incarne le pôle du Bien, l'Archonte Leptus incarne celui du Mal, et le Faucheur représente l'action éternelle qui va et vient perpétuellement, tel un pendule mortel, entre ces deux pôles.

Chacun d'eux possède volontairement un côté tragique et leurs origines, censées leur donner plus de présence, ils sont là pour vous aider à toujours recentrer le conflit et à dans l'esprit des joueurs, que lors d'une session de jeu enlisée dans une intrigue secondaire.

À ne pas oublier : les utiliser pour retrouver le fil de l'intrigue ("Corien Gayle vous contacte et vous dit...") faire monter la pression quand l'action s'enlise (le Faucheur attaque...), ou pour montrer l'évolution du monde hors champ ("Pendant ce temps, l'Archonte s'adresse à la foule des évacués, et annonce...

Pour chaque PJ, comptez cinq ou six "Belles Actions" par épisode et un ou deux "Hauts Faits" en plus de PX gagnés pour les monstres tués.

ÉPILOGUE

Assis sur son monstrueux trône de marbre noir, seul dans les profondeurs de sa citadelle secrète, sa Sainteté l'Archonte Log...
L'ÉPILOGUE

Quel que soit le nombre des victimes, la première partie de son plan a parfaitement fonctionné. Maintenant, la situation est trop grave : le Cardinal Baithus va forcément vouloir contacter les survivants de ce massacre atroce. Pauvre Cardina, si prévisible si loyal, il va se sentir maintenant obligé d'intervenir et de sortir enfin de sa cachette.

Et lorsque l'Archonte aura retrouvé la vraie terreur pour commencer... Mmm, qu'Baithus va-t-il contacter ? Cette jeune Corien Gayle peut être, ou peut sembler, l'unique qui eût finalement survécu ? Ou alors ce groupe de héros présomptueux. Mais vaut avoir un œil attentif sur eux tous. La Danse de Fer ne fait que commencer.

ÉPIQUE II : LA MUSIQUE D'EZYNER

Et tandis que les Brumes adhèrent l'Eau et la Terre,
le peuple halluciné danse aux accords d'Ezyner
Clyve l'Aboyeur Poèmes Multis

UN REGARD DE FER DANS UN JEU DE VELours

Caressant d'une main distraite les tatouages sensibles de ses récentes cicatrices, Corien Gayle est perdue dans le labyrinthe de ses pensées. Étendue sur une couche rudimentaire au milieu de fantastiques ruines troglodytes, elle songe à la tragédie qui vient de connaître à bord de la *Rage Bianca*. Pourquoi ? Par quelle atroce inhumain peut-on commander un tel massacre ? Et surtout, quel être démoniaque se cache derrière cette horreur ? Des questions qui restent sans réponse et qui font une nouvelle fois résonner les cordes de son propre passé. Elle se souvient de ce mystérieux drame qui a frappé les siens, la disparition

on inexplicable de ses deux sœurs, en pleine nuit, les chambres des le lendemain et jamais aucune réponse.

Le cicatrisé bien plus ténace que n'importe quelle blessure de guerre et qui a bien évidemment présidé à sa vocation de chasseur traquer sans relâche la vermine.

Soudain le froid fait frissonner Lorian, la ramenant à la réalité. À présent il faut accueillir ces valeureux héros que Barthus veut envoyer par-delà les plans dans cette énigmatique cité d'Obvion. Elle sait qu'elle les envoie peut-être devant d'une mort atroce. Elle commence à douter. Puis elle se reprend, dégageant une détermination devant son regard déterminé. La vérité n'est pas même du sang.

RECRUTEMENT ET COMPLICATIONS

Après l'Episode I, les PJ sont contactés en secret par des émissaires de Lorian Gavle. Elle a été ressuscitée par un mage d'élite. Les PJ se montrent intéressés. Elle leur propose une rencontre, bien qu'elle soit consciente du risque qu'elle prend en s'exposant.

Elle leur propose de les recruter pour une mission d'élite, mais elle est bien payée. Pour en savoir plus, ils sont invités à la rejoindre au cœur d'un sanctuaire abandonné. Animi Limina, l'Esprit, un site archéologique en ruine situé dans les entrailles d'un volcan éteint.

Ce site de recherche confidentiel de l'Ordre de Justice est officiellement abandonné depuis quelques années et reste totalement inconnu de toute personne extérieure au Culte. C'est là que le Culte a décidé de réunir sa "commission d'enquête" (Cf. résumé de l'Episode I). Les PJ sont ceux qui sont dans la confidence.

Nous sommes restés volontairement évasifs sur la localisation exacte d'Animi Limina ainsi que sur sa description extérieure afin que vous soyez libres de l'intégrer au sein de votre propre background. Les deux seules conditions que vous devez respecter sont d'une part la nécessité de le situer en sous-sol au cœur d'une vaste caverne et d'autre part le fait que son entrée soit dans un endroit isolé.

Animi Limina se situe plus précisément à quelques kilomètres au sud de la Cité Sainte d'Antheon, enchâssé dans une grotte volcanique typique de la région.

Cependant, les émissaires de Lorian ne vous ont aucun mal à attirer à l'entrée du site. Néanmoins, vous pouvez leur compliquer la tâche en renforçant le climat de clandestinité qui règne autour de leur recrutement. Cette mystérieuse silhouette ne les espionne-t-elle pas ? Ne sont-ils pas suivis depuis quelques temps ? Selon le jeu où ils jouent à fond sur la paranoïa naturelle de vos joueurs.

La vérité est qu'ils sont effectivement suivis, mais la nature de cette surveillance est à découvrir.

Cas 1 : Les PJ sont agrippés, malgré les recommandations des émissaires, à la tour des échoppes, s'équipent en vue d'une dangereuse expédition, etc. Ils ont attiré l'attention du Culte. Le groupe qui les suit comporte au moins 10 Chevaliers

du Jugement (guerriers N5). Ils ont l'ordre de garder l'œil sur les PJ et de déterminer s'ils ont une responsabilité dans le carnage de la Ragn-Blanca. Dans tous les cas, les émissaires de Lorian Gavle (ou elle-même) s'aperçoivent de cette situation. Avant d'arriver à la destination finale, ils demandent aux PJ de "régler le problème" puisqu'ils en sont responsables. À eux de voir comment s'y prendre selon leur conscience : les entraîner vers une fausse piste ? Les corrompre ? Les assassiner ?

Chevaliers du Jugement (10) : humain Guerrier 5, pv 50

Cas 2 : Si les PJ ont été très prudents, ils ont évité les agents du Culte. Ils sont alors repérés et traqués par une bande de maraudeurs : 9 gobelins guerriers d'élite montés sur des hyènes de guerre. Ces bandes sont devenues fréquentes aux abords de la Cité Sainte depuis les derniers événements qui ont secoué la filature. La filature se transforme alors en attaque en règle. Ces guerriers vivent perpétuellement sous l'emprise du Lotus Noir, une substance illicite qui décuple leurs instincts belliqueux (+2 à tous les jets d'attaque). Ils n'ont pas de tact autre que le massacre et ne reculeront devant rien.

Gobelins d'élite (9) : Guerrier Niv 6, pv 43

Hyènes de Guerre (9) : pv 5

CONSEIL DE GUERRE

Enfin arrivés, les PJ s'engagent dans les cavernes d'Animi Limina, les Portes de l'Esprit. Un rituel de Connaissance/Mystères DD 12 révèle que ce mot est un palindrome : un groupe de mots dont les lettres se lisent indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche. Les sociétés secrètes l'utilisent souvent pour indiquer l'existence d'un passage, un portail à double sens vers quelque lieu inhabituel.

Après avoir parcouru quelques centaines de mètres dans des tunnels, les PJ passent une majestueuse ogive de basalte qui marque l'entrée du site proprement dit. L'arche agit comme une dissipation de la magie (niv 20). Ils parviennent alors sur les rives abruptes d'un lac souterrain d'où émergent de titanesques ruines aux trois-quarts immergées.

Animi Limina est en effet composé de plusieurs constructions englouties. Il y a des éons et l'on murmure qu'il pourrait s'agir des vestiges d'une civilisation mythique : les titans d'Éther, de terribles créatures sujettes de nombreuses légendes par-delà les mondes. D'étranges forces agissent d'ailleurs sur le site qui demeure imperméable à tout sort de sorcier, un ou de localisation : une cachette parfaite pour le Cardinal Barthus.

Les PI sont conduits au cœur d'une sorte de nef fantastique soutenue par d'impressionnantes ogives culminant à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de leurs têtes. Là, ils découvrent une dizaine de personnalités massées devant un curieux et imposant objet : un anneau noir de sept mètres de diamètre qui semble avoir été entièrement taillé dans un fragment de nuit étoilée de l'immense et background. Le cercle est

scellé verticalement dans un socle d'adamantium. Il s'agit d'un Œil d'Éther, une porte donnant sur le plan d'Oblivion.

Le groupe lui est composé de dignitaires, de nobles et de membres de familles influentes venues des quatre coins de l'Empire (PN, ambassadeurs/observateurs, tous Experts Niv 3 à 6).

■ Ambiance "préparatifs de guerre" / Dracula, 9 : the hunters prelude. Soudain, Lorien, Gayle et Balthus sont leur entrée. Le Grand cardinal se présente brièvement aux PI puis prend la parole : "Mesdames et messieurs,

vous pardonnez les nombreux manquements à l'Étiquette depuis que je vous ai fait venir ici, en grand secret. Mais l'heure n'est pas au protocole. Je dois vous diriger vers une nouvelle de la plus haute importance. Depuis quelques temps déjà, les astronautes de notre ordre ont découvert un lieu caché dans les ténèbres du plan de l'Éther. Un lieu qui, selon nos plus récents travaux, recèlerait les secrets des divinités elles-mêmes.

À ces mots, un brouhaha traverse l'assistance, partagée entre incrédulité et indignation. Balthus expose alors à tous son dilemme : révélez-ici aux joueurs les informations de "encadré". Les affaires du Grand cardinal.

Balthus enchaîne : la voix enflammée : "Personne ne sait pourquoi sa Sainteté l'Archevêque a décidé de mettre fin à ce projet mais je suis à présent dans l'impossibilité de joindre nombre de mes collègues. Plusieurs d'entre eux ont disparu, d'autres sont morts sans parler de la récente tragédie de la Région Bianca. Mon Ordre a changé de visage et je pressens que de graves événements se préparent. C'est pourquoi je vous ai réunis ici pour que nous tentions de répondre aux nombreuses questions qui se posent. Au moment des fêtes du Millénaire de la For, que cache le projet préparé par notre Archevêque ? Quel est le rapport avec l'extraordinaire demi-plan Oblivion ? Qui a découvert la première équipe partie là-bas ? Ne nous laissons pas résister à un pouvoir que je pense interrompu. Je propose donc d'envoyer un groupe d'enquêteurs en Oblivion, des hommes expérimentés qui vont devenir nos nouveaux Éthériens, afin de retrouver la première équipe et nous révéler ce qu'elle aura vu. Balthus tend le doigt et tous les regards convergent vers eux. Voici, mesdames et messieurs, ceux par qui la venue va triompher.

Les PI se retrouvent pris dans un tonnerre d'applaudissements. Refuser une telle mission risque de s'avérer délicate, d'autant que le salaire est à la hauteur du risque : 20 000 po par personne pour partir, et 80 000 de mieux pour chaque personne qui en reviendra (note : l'équivalent d'un manoir et guide des prix dans le GdMh).

Lorien a réévalué les moyens de s'engager sur de telles sommes (son bailleur de fond en secret est la reine des elfes) mais elle peut également motiver les PI de diverses façons : elle a eu tout l'épisode Un pour les évaluer. Elle n'hésitera pas à faire jouer la loyauté chez un paladin, ses charmes chez un PI amoureux, etc. Etant donné les puissances présentes, il n'est pas insensé non plus de leur faire miroiter un titre, des terres, ou des avantages particuliers. À vous de mener les négociations avec chacun des PI et de fixer le prix qu'ils accordent à leur vie.

LES AFFAIRES DU GRAND CARDINAL

Balthus le Doute, Balthus le Fidèle, le Grand cardinal Balthus doute. Il doute de son ordre et il en souffre. Néanmoins, il a décidé de tout mettre en œuvre pour comprendre ce qui se passe. C'est pourquoi, il a choisi de réunir Animi Limina et d'y réunir une commission d'enquête chargée d'éclaircir une affaire dont les ramifications semblent dépasser le plan primaire.

Tout a commencé avec la découverte de ce demi-plan caché dans l'Éther Oblivion. Dès cet instant, l'Archevêque a manifesté un intérêt tout particulier pour cet étrange continent et décidé de créer des groupes de recherche. Il a ainsi chargé plusieurs hauts prélats de l'Ordre de diriger de petites équipes de scientifiques leur fixant des missions précises. Balthus devra mettre au point un moyen de se rendre en Oblivion tandis que d'autres travailleront dans des directions différentes. Seul Logan Lherme savait ce que faisait chaque équipe. À l'époque déjà, Balthus avait été affecté par ce manque de confiance qu'il avait mis sur le compte d'une extrême prudence.

C'est l'Archevêque lui-même qui lui avait révélé l'existence d'Animi Limina et l'avait chargé de remettre en marche une mystérieuse machinerie, visiblement très ancienne, qu'il avait surnommée Œil d'Éther. Il s'agissait, selon l'Archevêque, d'un seul permettant d'atteindre Oblivion.

Rapidement, l'Œil d'Éther avait été opérationnel et une première équipe "d'Éthériens" était partie en mission dans l'éuphorie générale. Et puis tout avait soudain basculé : les explorateurs ne sont jamais revenus et l'Archevêque a soudain interdit de poursuivre toute recherche sur Oblivion. Aux questions de Balthus, Logan avait répondu par un laconisme et menaçant : "Nous avons trouvé ce que nous cherchions..." Le Grand cardinal est à présent persuadé que l'Ordre a quelque chose à cacher et il a décidé d'agir : il va envoyer une nouvelle mission en Oblivion.

DANS LA PEAU D'UN ETHEMAUTE

Il faut se rendre en Oblivion, à observer et noter ce qu'il y trouve et à éclaircir ce qui a bien pu arriver aux Ethernauts partis il y a des semaines. Pour cela, ils vont disposer d'un contact d'un "traceur", d'un véhicule et de matériel. Pour présenter ces éléments, n'hésitez pas à les mettre en scène et à les faire tester, façon présentation de l'équipement de mission.

• Le contact

Ils ne connaissent pas cette première équipe nommée "Jés à l'Archonte" mais l'époque l'avait eue. L'un de ses agents, un haïk, n'exporte en missions que des "sammou" : Xhéro le serpent, Xhéro Seth, dit "le nom". Ce "setin" n'est pas difficile à reconnaître, de un à deux mètres de long, il se défendue, c'est un Nawaï, particulièrement "trouver".

• Le "traceur"

Pour retrouver la première équipe, il ne peut pas se fier à des sortilèges, car les forces sont faibles.

localisation sur le site d'Anima Limna semblent également à l'œuvre dans Oblivion.

Heureusement, les PJ disposent d'un véritable "traceur". Un étrange insecte sorte d'énorme scarabée apathique dont les élytres trans lucides laissent apparaître les organes internes. Le Lumyx pulsait le "traceur" est la femelle d'un "traceur" dont le mâle est fixé dans le véhicule confié à la première équipe. Ce sympathique insecte a la propriété d'émettre une lumière verte et pulsatile lorsqu'il est orienté dans la direction de son mâle. La pulsation s'accroît lorsqu'on s'en approche, et diminue lorsqu'on s'éloigne (la limite de portée est d'une centaine de kilomètres). Le Lumyx va ainsi se comporter comme un véritable "traceur".

• Le "véhicule"

Les PJ disposent de l'"Explorateur Deux", un Appareil de Kwalish amablement mis à disposition par son inventeur. Ces caractéristiques sont décrites dans le chapitre 8 du Guide du Maître. Seules différences : 1 à 7 pièces, dont 5 très inconfortables et seulement 100 pv. Les premiers Ethernauts sont partis avec "Explorateur

" qui comporte à son bord la version mâle du couple de Lumyx traceurs.

Si les PJ ont découvert "Élegant et pratique Appareil-oniride dans Oblivion" (cf. p.40), il n'est d'aujourd'hui leur paraître nettement plus "brut de décoffrage", esthétique, banal, évoque la "fin" d'une œuvre d'un rêve qui aurait trouvé sa juste forme dans Oblivion.

• Le matériel

Balthus fournit 6 poisons, 3 parchemins, (laissés à votre appréciation, en privilégiant les sorts de soins), et surtout un objet inestimable, inimitable, irremplaçable et surtout indécrotable.

Le Cardinal Balthus sort alors un médaillon de bronze de sa poche, pendu au bout d'une chaîne. Sur une face du médaillon figure une oreille, et sur l'autre, une bouche lippue.

Voici un précieux serviteur, annonce Balthus, qui l'utilise parfois lors de missions délicates et imprévues. Il vous suffit de l'appeler et de lui demander un service. Il s'efforcera de vous satisfaire avec un zèle et une efficacité inouïs. Messieurs, je vous présente Klabott le Sandestim. Klabott il serait bon de saluer les nouveaux arrivants.



La danse de fer

Aussitôt, la bouche épue s'anime et se tord en un rictus d'une effrayante vulgarité puis déverse un effroyable torrent d'injures avant d'émettre un grand rire hystérique.

Hum Klabott teste votre sang-froid... ça peut valoir la peine... mais vous arrivez rarement... vous pourrez faire appel à lui trois fois par jour. Attention les services qu'il peut rendre ne sont pas des services... Commencez-vous de lui demander des choses simples et tout ira bien. Les choses impossibles tout comme la surcharge de travail le rendent de mauvais poil... La plume tendance à interpréter les ordres à sa manière.

En pratique Klabott est un véritable "couteau suisse" qui pourra désormais dépanner les PJ au cours de leurs aventures. Selon votre style de jeu à vous de voir si vous souhaitez en faire un simple accessoire ou lui donner une véritable personnalité humoristique. Toutes les indications pour cela vous sont données dans l'encadré ci-contre. N'hésitez pas à en faire une petite démonstration aux PJ avant de partir pour Oblivion.

KLABOTT LE SANDESTIN

- **Comment le jouer** - Klabott est avant tout une bouche sans visage et un médaillon. On ne voit jamais le reste de son corps (sauf son oreille de l'autre côté). Pour le représenter, la tête se parle en ouvrant et en fermant votre main comme une marionnette. agitez-la en faisant "clac-clac" "waah" et toutes les mimiques faites des qui vous passeront par la tête.

- **Parler/écouter** - Pour parler à Klabott il suffit de s'adresser au médaillon (n'importe que le face). Parfois, il ne répond pas, ou bien sa voix semble venir de loin et répond qu'il est occupé. On peut alors écouter ce qu'il fait "chez lui" en approchant le médaillon de son oreille et/ou l'entend chanter dans son bain, pousser des groussements avec une créature sandestine, ronfler et si on hurle pour le réveiller, on entend "bionk" suivi d'une bordée de juron, etc.

- **Pouvoirs officiels**. Pour les PJ Klabott rend de petits services trois fois par 24h maximum. Pour le gérer, considérez que :
 - Lorsque son propriétaire lui demande quelque chose, il y répond en produisant le même effet que n'importe quel sort de niveau 1 ou 2 (toutes classes confondues), peut faire cela trois fois par jour, en se reposant 1d6 heures après chaque intervention.

- Une fois par semaine peut produire l'équivalent d'un souhait mineur (repos ensuite 1d6 jours).

- Une fois par an peut produire l'équivalent d'un souhait (repos ensuite 1d20 jours).

Ne révélez pas l'existence de ces souhaits à n'importe qui. De l'extérieur

Klabott doit simplement avoir l'air de pouvoir accomplir exceptionnellement des choses extraordinaires.

- Klabott est également susceptible d'accomplir des actes "gratuits" sans même être sollicité. Ceci inclut le rendre en vert les cheveux d'une personne qui lui a déplu (ou tout autre effet équivalent, durée 1d4 heures, faire apparaître une tasse de chocolat chaud devant la personne qui lui a plu (ou tout autre effet équivalent, durée 1d4 heures) et aussi jouer de la trompette, mimer, imiter, imiter les PJ, s'enrhumer (il parle alors d'une voix nasale éternue tout le temps, se trompe dans les formules magiques, etc.), être obséquieux ("oui maaaaaitre, bien maaaaaitre") se mettre en grève, etc.

Un dernier mot : Klabott est un sandestin protégé par Den Isbeck le dieu-gnome des humoristes. Si Klabott venait à être perdu ou détruit, nul doute que Den Isbeck considérerait cela comme un affront personnel. Il ne manquerait pas, alors, de le faire réapparaître à la première occasion entre les mains (ou les pieds) et d'en faire plus mauvais poir.



LE GRAND DEPART

Balthus veut la révéler vite car il se doute que l'Archonte est en recherche, et depuis l'épisode de la Rêve-Bianca, il sait qu'il ne reculera devant rien. Il souhaite donc que les PJ partent aujour d'hui même. Si s'ils refusent et insistent Balthus ira jusqu'à leur imposer de mauvaise grâce, 24 heures pour se préparer, récupérer des sorts, récupérer des pv, etc.) lui-même pourra alors utiliser ses pouvoirs afin de les aider. Il est Prêtre N°3. Lorsque tout est prêt, les PJ sont réunis avec leur matériel et rassemblés au complet devant l'CEil d'Éther.

"Une dernière chose explique Balthus. Ce portail dimensionnel que nous appelons un CEil d'Éther n'est pas exactement un anneau, c'est un tube creux en forme d'anneau. Pour faire fonctionner le portail nous avons découvert qu'il faut, à l'intérieur du tube une puissante source d'énergie qui servira à l'alimenter.

La seule source d'énergie adéquate que nous ayons trouvée est cette pierre que l'on appelle corallithe. Balthus sort une pierre grise de la taille d'un ballon. On la trouve en certains lieux recueillis de notre monde. L'énergie qu'elle contient est 10 fois plus puissante que celle de la poudre.

Pour ouvrir l'CEil d'Éther, on place la corallithe à l'intérieur du tube grâce à la trappe d'accès. En puis on appuie sur le symbole en forme d'œil, gravé là. La corallithe se met alors à tourner à grande vitesse à l'intérieur du tube, déchar geant d'énormes quantités d'énergie. Des éclairs jaillissent à l'intérieur de l'anneau et dans une formidable détonation, l'CEil d'Éther s'ouvre.

Le portail restera ouvert pendant 30 secondes, consommant la totalité de l'énergie de la corallithe. Pour revenir, vous devrez procéder de la même façon. L'autre corallithe permettant d'assurer votre retour a dû être déposée à proximité par la première équipe juste à côté du portail d'arrivée. Bonne chance à tous !

La danse de fer

Ambiance "départ vers l'angoisse" / Dracula, 2 : vampire hunters. Sous les regards des manipulateurs et de Lancel Gault réunis pour votre départ, vous prenez place à bord de l'Explorateur Deux. Les sangles de sécurité se fixent. Clang. Fermeture de la trappe du véhicule. Tous les systèmes fonctionnent. Mais en silence.

Une détonation et dans un sursaut d'effroi, l'air d'Éther des vents. L'Éther s'engouffrant dans la cavité. L'Explorateur Deux s'élève à présent, s'approchant peu à peu de la porte dimensionnelle. Il plonge. Des ténèbres qui défilent. Un bruit assourdissant. Votre esprit rapidement saturé de sensations contradictoires. Déjà de décoller. Vous perdez conscience. Fondu au noir.

L'ULTIME CONTINENT

Ambiance "découverte angoissante" / Dracula, 3 : Minn's photo. Le fracas d'une détonation. Puis le silence tandis que revient la conscience. Quelques grésillements à peine une odeur d'orage qui ombrage les Es. Par-delà les bruits de défilé, un roulement de l'air d'Éther en train de se reformer. Enfin le sentiment envahissant d'avoir survécu à une expérience hors du commun. Propulsés à travers les plaques métalliques et laiton, vous êtes à présent devenus des Éternels. Les conquérants d'une terre nouvelle. d'une vie ou d'une mort. Les élus des Dieux.

Le prodige phénoménal qui n'a été rapporté sur aucun monde connu. La tour est située dans le 8e Cercle à proximité de l'Océan Chromatique (voir background et plan). L'idée directrice de cet épisode est de plonger vos joueurs dans une ambiance d'explorateurs explorant une planète inconnue et hostile.

Les PJ se sont matérialisés au sommet d'une immense zéolurite spiralee semblable à une tour. Tour de Babe. Un jet de Force DD 12 suffit pour constater qu'il s'agit d'un bloc de basalte noir d'un seul tenant. Un prodige phénoménal qui n'a été rapporté sur aucun monde connu. La tour est située dans le 8e Cercle à proximité de l'Océan Chromatique (voir background et plan).

À l'exception de la pièce d'arrivée, la construction est "pleine" et ne comporte qu'une rampe extérieure se déroulant autour de ses bases pour plonger dans une épaisse mer de brumes qui baigne l'ensemble sur plusieurs kilomètres alentour.

L'Explorateur est donc immobilisé sous le dôme minéral d'une vaste salle 20m de diamètre, ornée de gigantesques fresques d'un style préhistorique. La plupart des représentations picturales dépeignent des créatures monstrueuses, des cyclopes, des titans colossaux, mutilés et enchaînés entre deux tours achevées. Une délicate cathédrale de cuivre assaillie par des hordes cauchemardesques. Une prière de charbon entre-dévotement de monstrueuses créatures.

La pièce est encombrée d'un monceau de débris et de matériaux poussiéreux de la première expédition. De nombreux outils achevés de rouiller tandis que des parchemins couverts de chiffres tombent en poussière au milieu d'un mobi-

lier évanoui. Par ailleurs, elle contient les traces de passage de créatures inconnues qui semblent y être domiciliées régulièrement : débris de cocon, ébauches de nids, etc. Quant à la corallithe, elle n'est pas visible. Enfin, mis à part l'Œil d'Éther (identique à celui du plan primaire), la pièce ne comporte qu'un seul accès : une impressionnante porte actuellement entrouverte et conduisant à l'air libre. Jet de Force DD 20 pour l'ouvrir ou la fermer complètement.

Les PJ peuvent se contenter de passer leur chemin mais, les plus observateurs d'entre eux (Détection DD 5 ne manquera pas de remarquer que ces monceaux de débris ont été récemment dérangés. Une fouille en règle de la pièce permet de faire deux découvertes principales :

- **Le Nid du Ver d'Ombre.** Dégageant une armoire de bois pourrissante, les PJ tombent nez à nez avec une femelle Ver d'Ombre en train de pondre. Celle-ci lancera immédiatement une attaque et se battra à mort ou jusqu'à ce que les PJ abandonnent la pièce. Les Vers d'Ombre sont des créatures vermiformes d'environ trois mètres de long, entièrement noires, hérissées d'appendices maculés. En combat, ils se dressent aux deux tiers et tentent de s'enrouler autour de leurs adversaires, tout en les empaillant sur leurs appendices. Ils peuvent, par ailleurs, émettre un jet d'acide. Les larves des Vers d'Ombre (15 à 20cm de long) possèdent par ailleurs l'étrange propriété de se nourrir d'organisme. Ce sont les seules créatures d'Obélisque à pouvoir à l'ère ce moment.
- **Ver d'Ombre** : pv 88.

- **Le coffre de l'Explorateur Un** : 5 ils ont le courage de poursuivre leurs explorations, des PJ opiniâtres (il faut passer 30 minutes à débriquer et réussir un jet de Fouille DD 15 pour le localiser). Ils découvriront un coffre rouillé apporté par les membres de la première expédition. C'est là qu'ils ont caché la corallithe.

L'ouverture du coffre se fait grâce à une serrure à code qu'il faut préalablement découvrir pour accéder au contenu. Ainsi, sur le couvercle du coffre, sont disposées cinq runes métalliques : une main, un cercle, un compas, une croix et un œil. Chaque symbole peut être enfoncé d'une pression de la main. Si on compose le code adapté (la croix et le cercle en même temps), un cercle de fer entourant la croix de la Foi, le symbole de l'Ordre de Justicia, le coffre s'ouvre. Toute autre combinaison sonnera le déclenchement d'un éclair qui foudroiera le malade. 10d6 pv. Jet de VIC DD 18. (2) Le coffre contient la corallithe nécessaire pour le retour, une robe d'objets utiles, et un pot d'onguent, de K...

■ **Ambiance " découverte grandiose " / Dracula, 14 :** ascension. Et lorsque enfin vous faites rouler l'imposante porte sur ses gonds, vous embrassez le fantastique paysage d'Obivion. Sous la voûte peuplée d'étoiles des cieux nocturnes s'étendent, au loin, les contours d'une cité cyclopéenne déployant ses tours majestueuses et son architecture d'immense. À l'horizon, brillent les lueurs chromatiques d'un étrange Océan. À vos pieds, la base de la tour s'enfonce dans une formidable mur de brume qui s'étend sur des kilomètres.

Du sommet de la tour, les éventuels sorts de détection/localisation restent confus et ne signalent rien de particulier. Plus loin, les PJ envisagent de se déplacer en faisant agir des sorts de type "détection du mal", "des morts vivants", etc. n'hésitez pas à "la jouer" pu "sahons dans la brume" dans le plus pur style Alien). Et dès que les PJ sont prêts, l'Explorateur emprunte la rampe extérieure dans un langage hésitant. Guidés par la lueur pulsative du Lumyx, ils descendent dans le territoire des

La Terre Inachevée porte son nom à merveille. Ici, il n'y a ni rue, ni véritable construction, seulement un vaste champ de blocs minéraux qui semble couler lentement dans les ombes. Les brumes omniprésentes forment ainsi une sorte de cocon engluant le paysage. Tout y apparaît d'un bleu grisâtre et les autres couleurs semblent ne plus exister. Les sons eux-mêmes paraissent distants, résonnant d'un timbre étouffé. Vous l'aurez compris, l'ambiance de cet épisode se veut étouffante, angoissante. N'hésitez pas à faire monter progressivement la pression afin de mettre vos joueurs à "fleur de peur" : usez et abusez des ombres fugitives, des raclements sur la coque de l'Explorateur et des murmures inquiétants. Vous apprécierez ici tout particulièrement l'apport d'un fond musical (notamment ■ **Ambiance " lent suspense " / Dracula, 3 :** Mina's photo pour le voyage et quand la situation dégénère ■ **Ambiance " peur-surprise, puis menace " / Dracula, 6 :** the storm).

Guidés par la pulsation régulière du Lumyx, les PJ s'enfoncent ainsi toujours plus loin dans les brumes, bercés par le tangage cadencé de leur étrange véhicule. Soudain, ils ressentent un soubresaut. L'une des "pattes" de l'Explorateur vient de rencontrer une brève résistance qui a cédé aussitôt. La progression reprend quelques instants puis se fige à nouveau. L'Explorateur tente de résister mais bientôt s'élèvent les claquements d'une mécanique contrainte. Il faut aussitôt stopper, sous peine de rompre les "pattes" de l'Apparatus de Kwa-sh.

LE CHANT D'EZPHER

Durant tout cet épisode, les PJ perçoivent de temps à autre, dans leur tête, un son d'une pureté divinement envoûtante : mélange de chant de hâle et de tintements cristallins. Le son semble vous pousser les attéris toujours plus loin, vers l'extrémité du huitième Cercle et Océan Chromatique, c'est-à-dire la direction indiquée par le Lumyx.

■ Si vos PJ ont vécu O1 et O2, c'est qu'un peu de sang obivien coule dans leurs veines : ils sont donc soumis à l'influence de cette mélodie qui va peu à peu les charmer. En termes de jeu, les défenses se portent essentiellement sur leur attention (à l'enferme et en Sagesse : compétences à ajuster). En revanche, toutes leurs capacités en rapport avec la musique ou le chant sont améliorées (+2 à tous les jets en dépendant).

CRIS ET CIRCUITMENTS

Les PJ vont maintenant découvrir le huitième Cercle d'Obivion, surnommé la Terre Inachevée, une immense étendue noyée de brumes opalines où l'on devine de loin en loin la silhouette fantomatique d'une construction fragmentaire. Un territoire où semblent ne séchouer que les rêves agonisants de dieux usés.

• Les pattes immobilisées

L'explication de cet arrêt imprévu est simple : l'Explorateur a voulu s'engager dans un champ de skorianses serpentineuses, une variété "obivienne" de vigne assassine enterrée dans le sol meuble et dont les pulssantes branches restent à l'alfût dissimulées par quelques centimètres de terre (Détection DD 30 pour les repérer à l'avance si un PJ se trouve hors du véhicule, DD 40 de l'intérieur). Or l'une de ces branches vient justement de s'enrouler autour des deux pattes avant de l'Explorateur.

La skoriane va alors essayer d'absorber cette proie prometteuse dans la terre meuble jusqu'au cœur de ses racines afin d'en absorber les sucres vitaux. Sans l'intervention des PJ, elle aura entièrement enterré l'Explorateur en 20 rounds.

Les PJ vont donc devoir sortir de leur véhicule, comprendre rapidement la situation et trouver une solution. Le plus simple est de couper les branches rapidement. La skoriane abandonne seule ment si elle encaisse plus de 100 pv.

Skoriane serpentine (vigne assassine), 18 DV, 45 PV, 50

L'ATTAQUE DES SKORIANES

Mais ce qu'ignorent les PJ, c'est que les skorianses ne représentent que la partie émergée du danger qui les guette vraiment. En effet, fidèles à leur tactique de chasse habituelle, une colonie de prédateurs opportunistes attend que les PJ soient absorbés par la tâche de dégagement de l'Explorateur pour les attaquer (au 3e

La danse de fer

round et dérober une partie des proies à la skorax. Ces créatures insectoïdes nommées skorax en rapport avec l'étroite "couloir" qu'elles entretiennent avec la plante souterraine ressemblent à des ankhégs noirs, bardés d'appendices chitineux. Et c'est dans le land s que les PI tentent de capturer l'Explorateur.

Action "terrifiante" / Dracula, 12 : the ring of fire. Crevant

la brume, les skorax se précipitent vers les PI. Leurs mandibules entrechoquées. La plus proche s'avance silencieusement.

Elle dresse son thorax en dépliant ses parties supérieures symétriques. Puis, dans un lent et harmonieux mouvement, elle dresse son thorax en dépliant ses parties supérieures symétriques.

La créature vous fixe de son étrange regard. Puis, soudainement, comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

Elle vous mord dans la jambe. Comme un serpent, elle se jette sur vous.

parfois d'une brève comptine. Et toujours quelques notes de musique. Les PI ont l'impression d'être encerclés par une sarabande d'esprits déments chantant avec leurs nerfs avant l'halali.

Et ils ont raison. Ils vont effectivement être harcelés par un quatuor d'enfants échappés de Requiem.

La petite bande est menée par un adolescent squelettique et cynique, le jeune Stakato. Looms.

Celui-ci est le fils légitime du Maître de musique qui règne sur Requiem et prend un malin plaisir à ces petits jeux cruels et sadiques dans lesquels il entraîne les trois autres. Il a peu de

malice et il est excessivement susceptible. Il vivra tout échec comme une humiliation dont il fera payer le prix fort.

Les trois autres enfants sont âgés de 10 à 12 ans et ne mesurent pas toujours la gravité des actes dans lesquels ils entraînent Stakato. Il y a les rumeaux Mezzo et Mezzo.

Les deux gamins un peu timides, dont le second est la version obèse du premier et enfin la diaphane et ingénue Soprano, élément modérateur du groupe.

Attirés par l'étrange équipage formé par les PI et d'autant plus s'ils viennent à bord de l'Explorateur, les enfants vont pousser les PI à bout. Jets de larves de Ver d'Ombre qui s'attaquent instantanément à la coque de l'Explorateur ou aux armures des PI, petits "pièges" dissimulés dans la brume des

Land s à les faire tomber, etc.

N'hésitez pas à multiplier ces petits harcèlements jusqu'à épuisement de la patience de vos joueurs.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PI deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact avec les enfants, ils seront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

"ET DANS LE VIDE DE LEURS YEUX, RESONNE UNE MUSIQUE DÉMENTE"

Cliquez sur l'icône Flûteur de la Néo-Académie

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

Il de la progression des PI le rythme peut varier du Lumyx.

La danse de fer

d'une trentaine de tours vossales, enfilées sur toute leur hauteur dans un immense voile impénétrable la Mer Requiem.

Le "côlée" tout proche est un amphithéâtre ornementé de splendides bas-reliefs figurant des sarabandes de garçons jouant de la musique. Un jet de Détection DD 00 indique que l'ensemble des fresques est animé de soubresauts et de convulsions : du chaque sculpteur exécute une chorégraphie complexe. À n'en pas douter, une telle création ne peut être que d'essence divine.

Enceignant cet étrange bâtiment, une multitude de constructions précaires abrite une communauté hétéroclite d'une centaine d'âmes (des "Sourds" voir plus loin). De nombreuses races d'Obivion sont représentées : orques bièmes, ogres bi-oculaires, etc. L'architecture est une mosaïque de poutres et des débris entremêlés. Les Pl seront la cause de l'apathie de cette population. Amaigris, ils donnent l'impression d'être des naufragés d'un monde engourdi, échoués à la bord de la Mer Arakhnide.

L'unique accès pour se rendre à l'intérieur du couloir est un tunnel voûté gardé par deux silhouettes encapuchonnées et menaçantes. Pourtant, les pulsations frénétiques du Lumyx ne laissent aucun doute : son maître est à quelque part au cœur de Requiem.

Enfants (4) : personne du commun N1 : pv 5



ARTITION POUR REQUIEM ET MÉLOMANCIENS

Requiem est un monument issu d'un rêve particulièrement puissant du dieu de la musique, Hamédéos, grand maître des symphonies célestes. Titanesque amphithéâtre, il semble être le vestige d'une civilisation oubliée.

C'est ici que s'est développée la société des Mélomanciens, alimentée par le flux migratoire des créatures subjuguées par la musique d'Ézpher. Le clan s'organise en quatre castes hiérarchisées :

- **Les Mélomanciens.** Ce sont les dirigeants de Requiem, qu'ils mènent d'une main de fer en s'octroyant la plupart des privilèges. Francs-Rêveurs, ils taillent Obivion pour en extraire des instruments et tout ce qui peut accroître leur confort. Pour maintenir cette hégémonie, ils disposent de deux méthodes : la maîtrise de l'art étrange du *vibror mortis* (le "vibrer mortel", assassin) ainsi que l'exclusivité de la production de thâasme, une drogue hypernutritive. Les Mélomanciens sont une dizaine.
Mélomancien : Barde N10 : pv 45

- **Les Accordés.** Ils composent la majeure partie du clan et sont chargés de la récolte des fragments d'Obivion au sein de la Mer Arakhnide, ainsi que des ingrédients du thâasme, dont ils sont dépendants. Les Accordés représentent une centaine d'âmes.
Accordé : personne du commun N1 : pv 7

- **Les Divhas.** Tous les sujets de sexe féminin sont confinés dans un quartier soigné, la Loge Nuptiale. Seuls les Mélomanciens peuvent y pénétrer, ainsi que quelques Sourds, pour l'entretien. Cette cinquantaine de "femmes" est en permanence gavée d'un thâasme qui leur permet d'affiner leurs talents musicaux.
Divha : personne du commun N1 : pv 10

- **Les Sourds.** Ne possédant pas d'inspiration, c'est-à-dire n'ayant aucun talent musical, ils peuvent bénéficier d'une relative protection du clan à condition de rester à l'extérieur et d'accepter de servir d'esclaves occasionnels. Seuls les Sourds chargés des Divhas ont l'autorisation de rester dans Requiem, où un minuscule quartier leur est réservé. Cette communauté varie énormément en fonction des flux migratoires et de la "consommation" faite par certains Mélomanciens qui n'hésitent pas à les sacrifier pour nouer leurs précieuses montures, les araignées-coraal, ou servir d'appât lorsqu'ils s'aventurent sur la Mer Arakhnide. Notez que les seuls enfants reconnus sont issus des "amours" entre Mélomanciens et Divhas. Ces enfants restent à la charge de ces dernières et sont libres d'errer comme bon leur semble. Ils qu'à leur majorité un fragment d'Obivion au milieu du front permet de les distinguer. Le jour de leurs 6 ans, ils sont intégrés dans l'une des castes en fonction de leurs prédispositions. Toute autre naissance est désavouée et les bâtards doivent rester avec les Sourds à l'extérieur sous peine de servir d'appât lors des Grandes Chasses.

Sourd : personne du commun N1 : pv 2



CLYVE L'ABOYEUR

Fondu dans la population autour de Requiem, un personnage rôde observant, essayant de comprendre et d'analyser. Cet "anthropologue" est un ogre bleu, Fureteur de la Néo-Académie (voir Background) et poète à ses heures. Clyve l'Aboyeur. Clyve est là pour comprendre ce qui pousse nombre de créatures des Cercles voisins à venir jusqu'ici. Il pense que ces dernières sont attirées par l'étrange mélodie qui résonne régulièrement parmi les brumes. Il repère immédiatement les Pl qui dénotent dans cet univers, surtout s'ils arrivent à bord de l'Exploreur. Il se présente spontanément à eux s'ils menacent de commettre une erreur grave ou s'ils désirent obtenir des informations. L'Aboyeur n'est pas surpris de rencontrer des gens du "vrai Monde" (il en a déjà côtoyé dans O1 et O2). D'ailleurs, lui-même n'aurait bien fait un tour dans cet "autre univers" un de ces jours.

Stakato et autres complications

Sachez que vous pouvez encore faire intervenir la bande qui a accueilli les PI dans la brume en fonction des liens qui se sont noués entre eux pour les aider ou leur compliquer la tâche. Vous aurez compris, cet épisode dépend uniquement des actions de vos joueurs. Récompensez l'initiative et la finesse ! Quoi qu'il arrive, les PI devront abandonner l'Explorateur à l'extérieur de l'enceinte.

LES LOGES DE REQUIEM

Lorsqu'ils pénètrent enfin au cœur de Requiem, les PI sont saisis par la magnificence des lieux : une arène gigantesque ceinturée de gradins de maître bleu nu. Au centre, sur une estrade de granit, un étrange spectacle se déroule : deux araignées géantes se font face endues pour le combat. Nichés dans les curieuses concrétions minérales qui s'épanouissent sur leur dos, deux groupes de musiciens rivalisent de virtuosité harmonique. Les PI viennent de découvrir les surprenantes araignées-coral et leurs orchestres directeurs. Dans Requiem, chaque caste occupe une zone de amphithéâtre appelée loge.

La Loge des Mélomanciens

L'ensemble du cinquième antique composant Requiem étant entièrement bloqué, les Mélomanciens ont été contraints de creuser dans les fissures des gradins pour s'y installer. Pour cela, ils utilisent une *Loue de Construction* appartenant au Maître de Musique, et sculptent les détails grâce à des lattes de ver d'ombre. Ainsi, la Loge des Mélomanciens, entièrement excavée dans les gradins supérieurs, est un véritable labyrinthe minéral. Elle se compose d'une vingtaine de "suites somptueuses" avec vue sur la Mer Arakhnide. Dessous s'étendent les ateliers de sculpture, vaste capharnaüm où se mêlent œuvres achevées et créations originales, dont une statuette d'Umber Hulk dansant, produit *danse irrésistible d'Otto* (sem. N.6), un gong d'on rôhm (id. *canon d'interruption*), un phono (produit tous les effets de musique bardique, 3A N.0), un petit accordéon noir (produit son imaginaire 6A). Un laboratoire particulier permet la fabrication du thâasme. Les ateliers sont en permanence protégés par deux Mélomanciens montés sur des araignées-coral. Enfin, il existe un réseau de galeries souterraines permettant de se rendre discrètement dans la loge des Divhas ou à l'extérieur.

La Loge des Accordés

Construite sur le même modèle que la Loge des Mélomanciens, elle comporte une cinquantaine de logements particuliers.

La Loge des Divhas

Entièrement dissimulée sous l'estrade centrale, la harem se compose de sept dortoirs, nommés Jt, Rê, M, Fa, So, La et Si, conte nant 6 à 10 femmes, et d'un gigantesque hammam où elles passent leurs journées à faire des vocalises. Il existe trois arènes de galeries des Mélomanciens : une trappe destinée à la nourriture et commodités et enfin une "entrée de service" pour les Sourds qui s'occupent des Divhas. Chaque entrée est soigneusement gardée par un Mélomancien.

La Loge des Sourds

Les esclaves qui ont le grand honneur de pouvoir rester dans l'enceinte ne disposent de quelques baraquements de fortune accrochés sur les parois des premiers gradins, au contact de l'arène : une initiative personnelle de Dym Looms destinée à corser un peu les toutes Harmoniques dont il raffole.



Thâasme et vibrer mortis

L'emprise exercée par les Mélomanciens sur l'ensemble du clan. Anse : 1 de deux piers.

Le thâasme. Cette liqueur lactée au goût de cannelier possède un pouvoir nutritif sans pareil : une seule dose par jour suffit à combler l'ensemble des besoins en nourriture et en eau d'une créature humanoïde. De plus, elle possède la particularité : lorsqu'elle est pure, de décupler la sensibilité artistique. Les Mélomanciens l'utilisent pour leur activité de sculpteurs d'onrides dans laquelle ils excellent. Mais le thâasme induit aussi un état de dépendance et on est rapidement contraint d'en obtenir une dose minimale quotidienne sous peine de ressentir un manque. Par ailleurs, le thâasme induit une amnésie des faits remontant à plus de quelques semaines : c'est pour cela que la population passe tout son temps à jouer inlassablement de la musique, et aussi qu'elle ignore "sincèrement" le passage de l'Explorateur Un Seul. Les elfes sont immunisés à ses effets délétères.

Les Mélomanciens ont ainsi organisé une distribution journalière pour les autres castes, s'assurant leur "fidélité". Et comme ils sont les seuls à en connaître les secrets de fabrication (un distillat d'œufs d'araignées d'espèces différentes).

Le vibrer mortis est une redoutable discipline de combat basée sur l'utilisation de fragments d'on rôhm issus des cauchemars dieu Hamédéos. Sculptés en forme de petits anneaux, ces onrides sont greffés contre la trachée des Mélomanciens, par chirurgie, et possèdent le pouvoir d'amplifier leurs ondes vocales. Ils peuvent alors lancer un cri (idem sort au 5e Niv) 6 fois par jour.



La manière "méiomancienne" : les PI se débrouillent pour être sélectionnés comme équipage valable lors des Joutes Harmoniques.

• Les Joutes

Les araignées-coral possèdent un dos semblable à du corail dont le relief est sculpté pour y installer un orchestre (harpiste, tambours, etc.). L'ensemble est dirigé par un Maître d'orchestre perché sur le cou de l'araignée. Les araignées étant très sensibles à la musique, on peut ainsi les diriger et les diriger comme des véhicules à travers la mer Arakhnide. Les Joutes Harmoniques consistent à monter sa capacité à diriger l'araignée et donc à jouer de la musique. On demande aux participants de la faire marcher droit (DD 10), puis escalader une pente (DD 15), sauter par-dessus une fosse (DD 20), puis redescendre un "toboggan" de toile en se laissant glisser (DD 15).

Les PI peuvent accompagner cela en prenant un rôle d'orchestre va-t-en-l'air, un barde et en utilisant son talent. Performance pour faire les Joutes +2 par PI musicien.

— Ils peuvent aussi chanter, par exemple en jetant un charme magique sur l'araignée tout faisant semblant de jouer. Ils chantent comme des casseroles mais l'araignée semble réagir (c'est tout ce qu'elle compte). La créature répond alors aux ordres mais pas aussi bien. Il faut que l'auteur du charme montre réussite un et d'intelligence pour chaque mouvement (DD 5, 10, 15 et 10).

— Si les PI s'amusent, vous pouvez toujours leur compliquer la tâche : combat contre une paire de skorax à dos d'araignée, due de musique contre un autre orchestre, etc.

LA SYMPHONIE ARACHNIDE

Bientôt, une dizaine d'araignées-coral menées par le Maître de Musique s'obtiennent. Entonnant une formidable symphonie, elles s'élancent à l'assaut de la Mer Arakhnide.

Andante Les voilà qui escaladent les parois de toile. **Pianissimo** elles pénètrent dans les tunnels où elles vont rôder pendant des heures. **Crescendo** Mais voici un nid d'araignées géantes, les occupants ne sont sûrement pas loin. **Fortissimo** elles sont là. C'est l'heure du premier combat, et le moment de s'emparer des premiers œufs. **Vivace** et de fuir ensuite avant d'être dépassé par le nombre des assaillants.

Vous avez compris le principe de la traversée. Aussi, quel que soit le moyen que les PI vont employer pour accompagner les orchestres, voici quelques suggestions de péripéties.

- Si les PI sont en Exploreur, ils sont automatiquement attaqués par 100 araignées

énormes à deux reprises lentes par cette excellente proie. En outre, ils subiront 1d6 chutes à travers les toiles tévribles à chaque lois par un jet de Réé DD 22 de la part du pilote. En cas d'échec, l'Apparatus encaisse à chaque fois 6d10 pv, et ses occupants 2d10 pv, pas de et de sa sauvegarde.

Araignées énormes : pv 55

- Les PI sont attaqués par des dizaines de petites araignées-coral (1 pv chacune). Elles ne s'attaquent qu'à leurs congénères (elles tuent l'araignée-coral des PI en 5 rounds) et à l'Apparatus (qui perd 1d10 pv/d pendant 10 rounds, avant que les abandonnent). Aux PI de trouver une solution pour s'en débarrasser (saut de feu, etc.), sinon ils risquent de se retrouver à pied.

- Les PI sont attaqués par 5 araignées de phase (elles, et elles seules, sont toujours capables de faire retraite dans l'Éther). Il va falloir faire face.

Araignée phase : pv 42

Bientôt, le Maître de Musique arrive dans la région du Grand Nid, un lieu aux toiles très denses où il vaut mieux ne pas aller. La carcasse de l'Exploreur se trouve justement à proximité. Les PI peuvent l'apercevoir à travers quelques tunnels de toile de distance. Ils ont enfin retrouvé la trace de la première équipe d'Éthémautes. Pendant ce temps, les orchestres rebroussement chemin et la symphonie s'éloigne pour rentrer à Requiem. Les PI se retrouvent alors seuls dans un silence soudain pesant.

RENCONTRE AVEC EZPHER

Ambiance "découverte grandiose" / Dinosaur, 6 the end of our island à stopper ou non en fonction des PI (cf plus bas). Soudain, toutes les toiles de la région du Grand Nid sont parcourues de scintillements. Arranges l'extraordinaire musique mélange de chants de bœuf et de tintements cristallins, essence à nouveau dans votre tête. Vous croyez presque entendre "Venez, venez à moi".

Et la toile se met brutalement à trembler. Loins au-dessous de vous, une créature phénoménale émerge d'un tunnel de toile et s'élève du Grand Nid. Elle ne semble pas vous avoir vu.

La créature ressemble à un dragon arachnien, entièrement noir. Sa queue est dotée d'ossements minuscules, claquant sous une paire de gros yeux blancs globuleux entourés d'une multitude de petits autres yeux. Ses pattes recourbées et barbelées lui permettent de se déplacer dans sa toile en reptant dans son dos ses ailes diaphanes et atrophiées. Ses ailes crissent alors d'étrange façon, reproduisant le son qui vous hante depuis votre arrivée en Oblivion. Vous venez de rencontrer Ezpher, le dragon d'omnium, auteur de cette musique et maître de la toile. Et Ezpher à faire.

Les ailes atrophiées de ce dragon d'omnium ne lui permettent pas de voler mais peut ramper et nager. Il rejette régulièrement les profondeurs de sa toile, plonge, et s'éloigne dans l'Océan Chromatique pour y pêcher de somptueux blocs d'omnium. Parmi les plus gros de tout Oblivion.

maître Le Pl est contaminé : s'il ne ne va, elle lui sort de guérison des malades d'ici six heures. Il se transformera en ettercap.

— De nombreux morceaux d'ornithomimie dans la toile. La plupart sont de simples fragments bruts inutilisables. Mais certains sont de véritables onirides provenant de la population d'Ezpher dévorée depuis des lustres. Chaque round qu'un Pl passe à chercher accordez-lui un jet de Fouille DD 20. Un succès indique la découverte de l'objet suivant : round 1-5 un parchemin (un sort musical, choix du MJ) ; 6-8 une potion (choix du MJ) ; 12 une harpe de charme en ornement ; 13-14 cinq notes de musique noires passées dans un coquillage ; 15-16 une oniride onirique à deux becs ; 17-18 l'épée noire Maudoror (longue +3, magique, danseuse, pouvoirs d'un anneau d'étoiles filantes) dont la lame est gravée de "lunes" d'un "pointa" ou remonde "Ever danced with the devil in the pale moonlight ?" ; 19-20 le Sceptre d'Ezpher (id. sceptre de puissance d'hière).

LA COLÈRE D'EZPHER

Comme vous avez pu le constater, plus les Pl s'entendent à l'intérieur du nid, plus les chances augmentent d'attraper un ou plusieurs ettercaps. Pire encore, si une bataille rangée a lieu contre un ensemble de ces horreurs arachnéennes, le concert de leurs cris sements finira par faire revenir Ezpher. Dans ce cas, elle rampe jusqu'au nid en 10-15 rounds et si elle est très mauvaise humeur en retrouvant ses "enfants" massacrés.

Engagez alors une course poursuite abominable à travers les tunnels de toile. Les Pl doivent repartir de la même façon qu'ils sont venus (à dos d'araignée-corail à bord de l'Explorateur, voire à pied), tandis que le Dragon rampe dans les tunnels derrière eux. Les roues de péripéties sont égarées. Il faut courir à toute vitesse dans le vide pour atteindre d'autres ponts de toile. À l'arrivée, un souffle de dragon qui envahit soudain le tunnel principal fait alors se jeter dans un tunnel secondaire. Un ettercap pailleur se accroche à un Pl ou un véhicule, la toile se déchire et les Pl tombent dans un gouffre menant à l'Océan Chron.

Il faut se rattraper in extremis, etc. Selon le moyen de transport des Pl, gérez ces péripéties à un train d'enter avec des jets de DD 2 à 18 sans jamais leur laisser le temps de se reposer. Quoi qu'il arrive, Ezpher abandonnera la poursuite dès que les Pl sortiront de la Mer Arakhnide. Elle poussera alors un mugissement étrange, mélange de rire de char, de baine et de lamentations, se taisant avant de retourner panser les plaies de ses enfants.

ÉPILOGUE

Au terme de cette première plongée dans Oblivion, les Pl ont accompli leur objectif et retrouvé l'Explorateur. Un s'avent maintenant que la première équipe a été envoyée ici pour s'emparer d'un mystère monothématique en oniride.

S'ils ont pris le temps d'étudier un peu la fabrication des onirides dans la communauté de Requiem, ils déduiront sans peine qu'un bloc d'ornithomimie de cette taille est d'une rareté extrême et qu'il promet des pouvoirs extraordinaires à celui qui saura le tailler. Que compte faire l'Archonte de ce monothème ? Comment avait-il pris connaissance de son existence ? Pour le savoir, il n'y a qu'une solution, suivre la maigre piste laissée par Xhéro Seth. Dans le Plan Primaire, allez sur Grand Réel. Toutes les réponses. Les Barons Bonitos, demandez le Dragon.

Bientôt, nos Éthernautes rejoignent la tour par laquelle ils sont arrivés, et se retrouvent face à l'œil d'Éther. Ils contemplant une dernière fois la mer de brume et l'extraordinaire Cité-Continent dont ils viennent d'effleurer les secrets. Reviendront-ils un jour en Oblivion ? La corailthe est bien sûr en place. Clic. Le vrombissement du cercle commence. Crépitements d'éclairs. Le portail s'ouvre et le souffle grandiose des vents de l'Éther emporte les Pl dans un tourbillon. Droit vers le Plan Primaire. Droit vers la tempête.

ÉPILOGUE III : FIÈVRES SOUS LES TROPIQUES

LE FAUCHEUR

Assis en tailleur au milieu d'un cercle de bougies, le Faucheur aigu se les lames de sa faux, parcourt chaque anfruosité du métal, chaque défaut comme un aveugle lisant le récit de centaines de massacres. Il songe à ces gens que l'Archonte a enfin retrouvés. Il songe aux ordres que lui a donnés son Maître. Et il sourit, pourra très bientôt de nouveau exécuter sa sarabande de mort et de terreur. Il se lève soudain, prenant le chemin du lac troglodyte d'Anima Luminia.

LE RETOUR DES ÉTHERNALISTES

Dans un déchaînement de forces, les Pl émergent de l'œil d'Éther qui se referme aussitôt derrière eux. Les yeux écarquillés,



s découvrent à l'instar de cadavres abominables les installations d'Anima Limina sont ravagées, les corps des membres de la commission d'enquête dispersés dans toute la caverne horriblement mutilés, et sans leurs têtes tranchées ! Au milieu de ce carnage trône le Grand Cardina Balhus décapité et crucifié à l'envers sur un socle en pierre. Le Faucheur se tient au centre du cercle de cercles d'Éther, et annonce, invocation divine, enfants prodiges enfin de retour, votre foi vous avait gagnés, mais...
 — **Non car M.C. SEJL est vu le Vra. Diru ! Et Sa vision m'a dit jusqu'aux trépassés de l'âme, du grand sa faux Ras !** Vous, je vous maintiens, main OUVRE votre esprit pour que vous le contempniez à votre tour.

On ne le Faucheur est à nouveau un véritable cauchemar surtout si les PJ arrivent fatigués et blessés de leur expédition. Oblivion (pour mettre la pression) **Action "ultra-violente" / Tomb raider, 11 : Absurd** Mais cuneusement le Faucheur de Crânes ne semble pas pressé d'en finir. Au bout de quelques rounds, arrivent dix gardes du royaume où vous avez choisi de placer l'action, accompagnés par les Chevaliers du Jugement. Le Faucheur, qui arrive en retard, se téléporte au loin aussitôt non sans avoir adressé un clin d'œil sadique aux PJ. **Jus surprise pour vous chers enfants**

Quand se précipite alors sur les PJ en hurlant : **Voilà les coupables ! Par l'instinct d'un de mort, les sorts de simulation avaient dû vous les faire voir !** L'explication ? Peut-être... mais le Faucheur de Crânes est présent sur le site de la catastrophe, une telle gravité il avait besoin de coupables. Il a donc fait appel à des agents d'élite, des agents de la police des royaumes connexes, pour observer l'endroit via des foules de citoyens. On ont-ils vu ? Les PJ en train de massacrer tout le monde ? Rappelez-vous, c'est une scène fictive, tandis que les agents de la police des royaumes ont été envoyés pour une mission par divinaton ou autre. Les PJ sont au centre de l'action, dont la tête a été mise à prix dans tous les royaumes.

Gardes royaux (8) Guerriers 5 pv 30
Chevaliers du Jugement (2) Guerriers 5 pv 50

- Aux PJ de se débrouiller. L'escouade qui les accompagne se contente de l'écouter à la va-vient et d'archonte à la fin de la journée, pendant que tout le monde traque les "chasseurs de l'année". La nuit, le charisme.
- Une fois en sécurité, une enquête rapide leur permettra de déterminer que Lorian Gayle ne fa...

On raconte que plus d'un millier d'années auparavant, le Grand Récif a surgi des océans grâce à la magie d'un abominable archaïque Azel-Lark qui régnait alors sur l'Ancien Monde. Heureusement, après avoir réduit en esclavage tous les peuples du sud, e...

sud, nommé Grand Récif, ne sauront rien de plus.
 — Selon leur sagacité, ils pourront éventuellement comprendre tout ce qui s'est passé. Cette partie est la sienne à votre appréciation, profitez-en pour développer les relations tissées avec les PNJ de l'épisode Un ex-archaïque Balhus peut refuser de les voir, des PJ récemment anoblis peuvent avoir été destinés, etc.

- Au total, toutes les pistes conduisent à l'Archipel du Grand Récif, dans les îles au sud de l'Empire. Les PJ ont au moins trois raisons de s'y rendre :
 - pour retrouver le mystérieux monolithe noir emporté d'Oblivion (piste donnée par Xhéro Seth)
 - pour retrouver Lorian Gayle, le témoin du massacre capable d'innocenter les PJ
 - Et, pour se mettre au vert, ou plutôt au bleu, nom d'un sandestin à pédales ! Filons vite dans les îles, puisque grâce à vous on a l'Empire aux trousses !
- ajoutera Klabott, gouaillieur. L'archipel peut être situé où vous voulez, et les PJ peuvent emprunter le moyen de leur choix pour s'y rendre. Évitez de leur proposer vos instincts sadiques et de trop leur compliquer le voyage. Ils vont avoir fort à faire sur place.

L'ARCHIPEL DU GRAND RÉCIF

Ambiance "fête exotique" / Dinosaur, 5, the courtship.
 À l'écart des grandes vagues maritimes, sur le drapé turquoise de l'océan, s'élève une île au large de l'Archipel du Grand Récif, vivant au rythme du ressac et des alizés qui lui procurent un climat à la fois doux et tempéré. Le Grand Récif ne fait que quelques kilomètres carrés. Il est formé d'un ensemble d'atolls, totalement recouverts par des maisons sur pilotis et des palais en bois. L'ensemble constitue une immense ville coloniale, tantôt perchée sur les rochers, tantôt dormant dans la lagune, scindée en innombrables îlots découpés par des canaux. Une foule bigarrée y circule en jonque, ou en empruntant les hautes passerelles de bois reliant les îlots, parfois à plusieurs dizaines de mètres d'altitude, parmi les nuages d'insectes multicolores. Le Grand Récif est un lieu animé et folklorique, où les tavernes fleurissent, bon les grillades aux épices, entre les luxueuses demeures coloniales et les habitations traditionnelles des autochtones, nichées au creux de coquillages géants. Tandis qu'au-dessous, dans les plus vastes canaux, glissent et s'ébattent de puissants dragons-tortues, poursuivis par des nuées d'oiseaux de paradis.

On raconte que plus d'un millier d'années auparavant, le Grand Récif a surgi des océans grâce à la magie d'un abominable archaïque Azel-Lark qui régnait alors sur l'Ancien Monde. Heureusement, après avoir réduit en esclavage tous les peuples du sud, e...

La danse de fer

été terrassée par des héros du culte de Justicaar, cet événement est d'ailleurs à l'origine de l'essor du Culte de "Les Cantiques de Justicaar".

Quelques siècles plus tard, le Grand Récif

même lorsqu'ils n'ont rien compris à ce qu'on leur a demandé. Cette véritable tradition est souvent exaspérante pour leurs "vic-times" entraînées dans des quiproquos sans fin.

Dans l'ensemble, la vie sur l'archipel semble plutôt paisible. Pourtant, il n'en est rien, et les événements vont se précipiter.

La culture n'est pas assez importante pour intéresser les royaumes de l'Empire. Le culte de Justicaar, fort de sa popularité, en a profité pour en prendre le contrôle. Il y a des années qu'il est représenté sur place par le Gouverneur Quantanagor, un Archevêque-de-guerre sournois et calculateur qui tire froidement partie de toutes les ressources de l'archipel. Sa garde personnelle est composée d'une vingtaine de Chevaliers du Jugement (les seuls présents sur le Grand Récif), mais il dispose aussi d'une milice d'une centaine d'Ogres-proux (une variété "apprivoisée" de ces créatures), et surtout de sept Chevaliers Dragons avec leurs redoutables montures (des dragons d'acier).



Quantanagor encourage ouvertement l'exploitation des Nawa, les autochtones amphibies du Grand Récif. Ces derniers sont de petits humanoïdes ambrés au peage ras, lointains cousins de la race des halibuts. Leurs yeux étirés à pupille fendue leur confèrent un air doux et souriant. Ils disposent d'un système respiratoire mixte (branchies et poumons) qui leur permet d'explorer de grandes profondeurs et d'exploiter les ressources marines sans usage de magie coûteuse, une particularité fortement appréciée par le Culte et les colons. Plus que tout, les Nawa affectuent leurs montures Benthos (un mammifère placentaire et bleuté apparenté à l'hippopotame), et une vie saine et simple. Ces autochtones possèdent cependant un gros défaut : ils adorent rendre service.

ter avec l'arrivée des PJ au moment même où débute la fête du Milénare de la Fo.

Depuis quelques jours déjà, le Grand Récif est le siège de nombreuses célébrations, cérémonies, concours, exhibitions, etc. C'est l'occasion pour les différents clans de colons, venus des quatre coins de l'océan, de se retrouver. En effet, nombre d'entre eux passent toute l'année à travailler en pleine mer à bord de leurs villages flottants, tirés par des dragons-tortues, dont la carapace supporte souvent la hutte du chef de clan. Pour les fêtes du Milénare de la Fo, les villages flottants se sont approchés du Grand Récif, jusqu'à s'y accoier pour la plus grande joie de la population. Même si ce genre de rassemblement a lieu régulièrement, jamais n'a été aussi important. Et c'est toujours un inoubliable moment pour les clans que celui où l'on

trouve pour l'alternance pour enterrer les anciennes que
nouveau les. Ainsi les défis et les
régiments de compte vont ils se succéder au même rythme qui
réjouissances, jusqu'à l'événement tant attendu qui viendra
à ôter les festivités à grande course de dragons-tortues

Dans ce climat d'extrême confusion, personne ne se doute qu'un
groupe de Nawals idéalistes a décidé de ne plus se soumettre au
culte de l'istricar. En fait, ils projettent de renverser le gou-
verneur Quantanagor, quitte à déclencher une révolution. Tout ce qui manque à ce bailli de poudre c'est une
Et voici que justement les PI arrivent lancés fébrilement sur les
races de Loren Gayle et du mystérieux monothé avec une
bonne poignée de chasseurs de prime sur leurs talons, ils vont
lancer une bataille dans la révolution.

OÙ POSER SES VILISES ?

Arrivant sur le Grand Récif, les PI disposent de deux types
de vilises possibles :

— Une chambre exotique dans l'une des luxueuses auberges
ploniales qui parsèment l'archipel, telle que le Royal Liark, un
hôtel sur pilotis orné d'élégants motifs coralliens donnant sur le
marché flottant, embouteillé de jonques aux
de toile multicolores.

— Une "chambre d'hôte" à bord d'une jonque, où l'on
a la hâte pour les plus démunis, en cela, un hamac ou une simple
passerelle au milieu d'un pont rempli de gens douteux et d'an-
imaux domestiques.

Quant à dormir chez l'habitant, c'est loin d'être une pratique cou-
rante. Le simple fait de poser la question est plutôt mal vu, cela
signifie clairement que l'on n'est pas membre d'un clan (ils ont
tous un tort dans l'archipel ou à bord d'un village flottant), et
qu'on rejette toute fraternité promiscuité. Comment monsieur l'in-
connu arriverait-ilites tout de suite que nos honnêtes vilises sont des fautes
surprenants !). Ce genre d'étranger douteux est habituellement
surnommé en argon local, une "épave" et rapidement signalé à la
milice des Ogres-preneux.

Bientôt, les PI devraient se mettre en quête du monothé noir et
de Loren Gayle grâce aux magnifiques indications recueillies dans
Olivion "les Barons Bonthos demandent le Dragon". Ces quelques
mots suffisent pour les retrouver malheureusement ils peuvent être
menacés de bien des manières et il va falloir faire le tri.

RENSEIGNEMENTS SUR

LE MONOLITHES DE LORIEN GAYLE

Il faut rappeler que le sort de l'excavation de création
est bloqué par les cours d'eau, et ne sert donc à rien dans l'ar-
chipel. Quant aux sorts de divination approchant, ils pourraient

demeurer moroses à cause de mysté-
rieuses perturbations récentes dans
les sphères divines" (cf. lire du scénar-
io à ce sujet). Pour enquêter, les PI
vont donc devoir se remettre à une
méthode classique qui a fait ses preuves :
l'usage de leur cerveau.

S'ils posent des questions aux colons à
propos d'un monothé ou d'une
personne appelée Loren Gayle,
ils n'obtiendront que des hausse-
ments d'épaules. À l'évidence, per-
sonne ne sait rien de cette histoire.

En revanche, s'ils interrogent des Nawals, ces derniers se mon-
treront enthousiasmés (ils ne savent rien non plus mais ne
l'avoueront pas), et se feront un plaisir d'emmener les PI

à contempler les monolithes-dieux, de magnifiques
alignements de statues de corail plantées dans le sable à
l'autre bout de l'archipel (attention, il ne faut pas les tou-
cher, leur contact est très urticant, poison de contact DD
20, Idô Chai, dô Chai, pengan, 1d3 heures).

— ou bien boire un verre chez Lorienne, une grosse
matrone demagogue qui tient "établissement" la Reine des
Où ches sur le Grand Canal, toujours bondé d'amibance vi-
lente, grante, les Ogres-preneux de l'archipel adorent).

— à moins qu'ils ne les emmènent faire un tour sur le Ga-
un magnifique voilier emprunté à son propriétaire, un barbare
Nô sans prévenir les PI que le voilier ne leur appartient pas réel-
lement, pour ne pas leur faire de peine.

Vous saisissez le principe.

LES "BARONS BONTOS" SELON LES COLONS

En dehors des autochtones nawals, n'importe qui associera spon-
tanément ce terme au nom du club colonial le plus célèbre du
Grand Récif, situé au centre de l'archipel.

Les "Barons Bonthos" est un somptueux palais de bois sur pilo-
is, ancré au milieu d'un marché flottant. L'endroit est réputé pour
ses soirées huppées, fréquentées par les colons les plus riches et
les plus xénophobes. Son accès est très réglementé : hormis les
habituels, tous les clients doivent posséder un carton d'invitation.
Les haubains, demi-orques et autres humanoïdes exubérants do-
ivent être tenus en laisse, les efes sont admis, mais ils ne doivent
pas parler sans qu'on leur en donne la permission. Quant à
Nawals, ils n'ont pas le droit d'entrer. L'entrée est gardée en per-
manence par quatre vigoureux Ogres-preneux, qui travaillent là
pour arrondir leur salaire. Toutes les issues sont gardées
par des sorts d'alarme. Au moindre incident, la milice
arrive en dix minutes. 20 Ogres-preneux.

- Pour rentrer, deux solutions principales
s'offrent aux PI :
— procurer un carton d'invitation

C'est le plus simple : il suffit d'attendre quelqu'un à la sortie, et de lui dérober le sien (sans se faire prendre, sinon, appelle la milice en hurlant). Est aussi possible de se faire passer pour lui (ex-sort d'usong) et de retourner au club. Attention cependant : ce genre de tactique peut réserver des surprises ! Comment ?

Madame la Comtesse et être parti sans
payer vous osez revenir ici ?

ompre les vadeurs ogres. C'est plus difficile qu
s sont Mauvais, mais Loyaux si !! et leur trava
est réglementairement contrôlé. À moins de leur offrir gros (1000 po
r n'ont pas fermé les yeux. Ce qui nous
ref les P auront fort à faire pour
pénétrer dans le club mais la persévérance n'est proba
blement pas la moindre de leurs qualités.

• fois dans la place plusieurs options se présentent. PJ peuvent suivre leurs indications et demander "ragon". Dans ce cas, une soubrette leur servira un cocktail détonnant : le "Dragon Liche". Si l'un des aventuriers boit, il devra réussir un jet de Vigueur DD 15 toutes les minutes pendant une heure ou subir à chaque fois qu'il échoue une dégradation de votre choix. À ce stade, les PJ devraient se douter qu'ils sont sur une fausse piste.

→ S' néanmoins ils insistent pour rencontrer quelqu'un, on leur parle vaguement d'un Ogre-pleux surnommé "le Dragon" depuis qu'il a dompté un Lion des Mer, deux jours auparavant. Ce surnom est plus récent que les indications des P. vieilles. Il s'agit également d'une fausse piste. Les PJ attentifs s'y engagent imprudemment, n'hésitez pas à leur tendre la vie difficile.

définitive, les Pl réaliseront sûrement que l'expression "Barons Bonthos" désigne autre chose que ce club. Mais cette visite n'est pas inutile pour autant : ils peuvent rencontrer des personnes très utiles pour la suite de leurs aventures : la "Comtesse" qui dirige la maison (une ancienne prostituée haut de gamme qui a connu le Gouverneur Quantanagon), le capitaine à qui son fils se retrouveront les Pl s'ils ont affaire à la milice, et enfin d'un puissant clan de coïcons, etc.

dressant de se mêler aux conversations
 « On raconte qu'au cours d'une réunion inter-nationales
 tous les plénipotentiaires de l'Empire ont été assassinés on recherche les cou-
 pables et en attendant les souverains sont à courtois liens " Et puis " On
 heureusement que ces fêtes du Millénaire de la Foi sont là pour calmer les
 esprits même si l'impôt spécial collecté pour l'occasion nous harasse

Ou encore. Cette année la Grande Course de Dératons-Tortues promet d'être formidable. Le gouverneur y participera et les Nourals eux-mêmes ces adorables peuples de la parlie

— Dans tous les cas si les P... ont le désordre ça m'éc... interviendra en

quelques minutes. Cela peut être l'occasion d'improviser une poursuite à travers le marché trottant, sautant d'un toit à autre renversant les étals courant sur des jonques branlantes etc Si certains sont rattrapés ils finissent en prison

Ogre-preux (4 à 24) pp 31

LES BIENS BOYTHON, SELON LES ACTES

Pour n'importe quel autochtone, ce terme désigne avant tout les dresseurs de Bonthos, une profession anodine pour un color mais hautement considérée parmi les Nawais. Xhéro Seth, qui était lui-même un autochtone, n'a pas pris le temps de préciser ce qu'il entendait par là, mais c'était évident !

Naturellement, le premier Nawal venu se donnera beaucoup de mal pour faire plaisir aux P. Il commencera par leur montrer les Bonthos eux-mêmes : d'imposants mammifères amphibiés de plusieurs tonnes qui passent le plus clair de leur temps à dormir au soleil. Leur tête ronde et expressive, leurs petites oreilles et leur énorme masse bleue rendent cet animal placide très populaire.

Une promenade sur leur dos paraît même tout indiquée. Bien sûr le Nawa a oublié de préciser qu'ils sont très sensibles à certaines odeurs ou qu'il ne faut pas jouer avec leurs oreilles car cela perturbe leur système nerveux et les oblige à charger comme des bêtes apeurées.

Ce genre de petits con, retemps peut se répéter à volonté " Mlle pardons, gentils étrangers, je n'avais pas compris que vous vouliez RENCONTREZ un Baron Bonibus. Ne bougez pas, ne m'occupe de tout. Tenez montez sur ce Bonibus solitaire là-bas. Non non ne craignez rien. Voilà maintenant, tenez bien cette perche comme ceci. Parfait.

Et d'une claque sur le postérieur, fait démarrer l'animal en trombe. Face aux Pl, un autre Bonthos se précipite sur eux, monté par un Baron Bonthos armé d'une perche identique. Et les v engagés dans un sympathique combat de poids lourds, car ren-contrer un Baron Bonthos en tournoi est un sport local très prisé.

En conclusion, qu'ils atteignent directement leur but ou qu'ils profitent de leurs péripéties pour découvrir le Grand Récit, les Pions finiront par être conduits devant un magnifique coquillage-spirale en nacre rose abritant la guilde des Barons Bonthos. Ils ne leur reste qu'à demander "le Dragon", qui est simplement un code permettant aux chefs rebelles Nawals de se reconnaître (c'est le surnom de leur leader). Et passées les multiples précautions d'usage, on les introduit enfin dans la grande maison-coquillage où les attendent les maîtres de la révolution, on qui se prépare

LE SOUFFLE DU DRAGON

Ambiance "conjuración" / Dinosaur, 13 Neera rescues the orphans. Exorés par des Nautils en armes, vous entrez dans la maison-conjuration en vous frayant un chemin entre les monceaux d'aiguilles sèches et les harmaïs d'Boithos. L'ingénieur de la demeure de nacre est rarement éclairé par des lampes à huile suspendues au bout de longues cor-

l'adieu de cuir. Au centre, assis en tailleur, se tient un jeune Nawaï portant les tresses rituelles de guerre. Il semble méditer le regard empreint d'une profonde mélancolie. Mais lorsqu'il lève les yeux vers vous, la tristesse a cédé la place au feu de la détermination. Il vous accueille par ces mots : " Et lorsque soufflera le Dragon, le peuple nawaï s'éveillera ! "

Les PI sont donc en présence du Dragon. Cet adolescent, malgré son air révolté par des années de brimades et le récent assassinat de ses parents, a su exploiter son charisme ainsi que les antiques légendes autochtones pour générer un vent de révolution parmi ce peuple traditionnellement pacifique. Il a notamment rappelé qu'il y a mille ans, ils étaient esclaves de l'Archiduc Aze Liark, pour revenir aujourd'hui à la même situation sous le joug de Justicaar. Ses actes sont à présent guidés par la froide détermination et il ne reculera devant aucun sacrifice. Récemment, il a pu juger de la valeur des PI (deux actions dans le Grand Récif lui ont été rapportées par ses espions nawaï) et leurs puissantes compétences l'intéressent.

- Si les PI parlent de Xhéro S'... l'enfant les écoute avec émotion. Le brave héros servait la cause du Grand Nawaï, Ba'rhous, et aussi celle des Nawaï. Le Dragon révélera aux PI qu'avant de partir, Xhéro avait été initié à un projet secret où il était question d'une sorte de portail circulaire (d'après la description d'un Œil d'Éther !). Le projet n'avait pas abouti à l'époque, et Xhéro avait été désigné pour faire partie d'un projet nouveau, et envoyé sur le continent impérial, où il a intégré la première équipe partie en Oblivion.

Quelques semaines après, les choses se sont dégradées sur le Grand Récif : " On raconte qu'une nuit, de lugubres étrangers sont apparus soudain au cœur du palais du Gouverneur avec un énorme monolithe qui semblait surgir d'un morceau de nuit. " Pour les PI, l'allusion est évidente : les membres de l'Expérience. Un ont réussi à revenir d'Oblivion en utilisant

un moyen quelconque (un parchemin de Miracle en l'occurrence).

À partir de cet instant, poursuivi le jeune rêveur, onna, tous les Nawaï travaillant comme esclaves du palais du Gouverneur ont disparu, de même qu'un certain nombre de Paudins de Justicaar qui étaient les seuls à modérer encore un peu ses actes. Il paraît qu'on mène sur eux des expériences horribles dans les sous-sols du palais. L'Archonte lui-même aurait supervisé tout cela !

- Si les PI parlent de Joren Gayle, le Dragon répondra qu'il ne connaît pas ce nom. " En revanche, je sais que le Gouverneur Quantanagor a reçu une prisonnière il y a quelques jours, une jeune demi-elfe incarcérée dans sa chambre de torture personnelle. Il paraît que sa résistance est exceptionnelle. On ne sait pas si elle a subi le même sort que tous les autres disparus. " Encore une fois, l'allusion est claire, et les PI devraient identifier sans peine Lorian, le seul témoin capable de les innocenter.

- Dès lors, certains devraient se poser le problème d'accéder au Palais du Gouverneur pour tenter d'en savoir plus. Mais le Dragon a étudié le problème : " Pénétrer dans le palais est une folie ! Quantanagor n'en sort jamais, il le défend comme une véritable forteresse. Sa sécurité est assurée par les sept dragons du culte de Justicaar, une enlaine d'Ogres-preux et de nombreux Chevaliers du Jurament ! "

- Il existe cependant une solution. En effet, le Dragon a décidé de prendre le risque de révéler son projet aux PI : l'assassinat du Gouverneur. Le lendemain même, qui devrait déclencher un " électrochoc " chez

Nawaï et les conduire à la révolution.

Dans quelques jours doivent se dérouler les fameuses courses de dragons-tortues, un événement phare de la vie du Grand Récif et surtout l'unique occasion d'approcher Quantanagor. Celui-ci, malgré sa réticence naturelle à quitter son palais





ne peut résister à parader devant le peuple lors de cette course dont est curieusement souvent le gagnant. Par ailleurs la quasi-totalité des dragons et gardes du Gouverneur quittent alors le palais pour assurer sa protection et surtout pour parler sur le nombre de morts, tous les coups étant permis lors de la course.

L'adulesce se lève soudain concluant ses yeux enlammés d'une passion destructrice.

Histoire est marquée éternellement dans tous, soyez portés par le souffle.

- **Sur le plan des Nawals** souffrir de nombreuses faiblesse mais est ce point là le propre de toute révolution ? Les Nawals sont globalement prêts et les colons même s'ils ont tout intérêt à favoriser un gouvernement stable se disent qu'après tout ils pourraient bien profiter d'une petite révolution pour renverser ce gouverneur qui les accable d'impôts.

Les PJ possèdent maintenant tous les éléments pour organiser une petite action commando dans le palais de Quantanagor et tenter de libérer Lorien. En effet quoi de mieux qu'une révolution pour faire diversion ?

Le Dragon compte sur les PJ pour aider dans son projet. Leur fait donc l'offre suivante : ils participent à la Grande Course et l'aident à éliminer le Gouverneur en contrepartie de quoi les Nawals viennent ensuite les aider à prendre le palais d'assaut.

En conclusion, le choix est libre pour les PJ. S'ils ont une tendance ils opteront sans doute pour cette solution. Mais suivant leur agencement rien n'interdit qu'ils "viennent" à révolution. Après tout leur seul objectif est de créer une diversion suffisamment importante pour vider le palais. Ils peuvent donc dénoncer les Nawals au Gouverneur ce qui provoquera une guerre civile et la sortie massive des troupes. Mais vont-ils résister au plaisir de taper sur ce triste sire pendant une course de dragon-tortues sous les acclamations de la population ? Adviennent que pourra et viva la révolution.

IMITATIONS FOLKLORIQUES

Pour des PJ sur le Grand Récif peut durer plusieurs jours. À vous de placer ces péripéties quand vous le souhaitez, avant ou après la rencontre avec le Dragon.

- **Le chapeau.** Deux colons observent atterrir un chapeau posé au milieu de la rue. Ils ont décidé de résoudre une vieille querelle familiale en s'en remettant au hasard : si le prochain passant contourne le chapeau par la gauche, c'est le colon situé à gauche qui aura raison et

vice versa. Ça tombe bien, les PJ arrivent pour les départager ! Il va leur falloir sortir rapidement de cette discussion sans fin sinon 2d6+4 colons s'en mêlent (Communs N1) et amorce tourne à la bagarre de western au bord de l'eau.

- **La péniche-prison.** 5. au cours d'une altercation, un ou plusieurs PJ sont raptés par la malice des Ogres-pieux, ils finissent en prison. L'endroit est une péniche aux parois renforcées par la magie (30 cm d'épaisseur. Détoner : DD 30 dureté 8, 90 pv) dotée de 50 cellules (4 places), et gardée par 20 ogres et 5 Chevaliers du Jugement. Il faudra alors que les PJ improvisent une évasion. Si l'alerte est donnée, un chevalier dragon arrive en 10 minutes.

• **Mordouk-le-Terrible.** Alors que les PJ empruntent les passerelles en hauteur qui quadrillent le Grand Récif, un petit Nawa leur offre un bon sabre de pirate (+2), avant de leur coller aux basques. L'instant d'après arrive le demi-orque Mordouk et sa bande de gouailleurs à la recherche de sabre de capitaine volé ! Mordouk se veut "gentil-orque des mers". Après avoir essayé un revers de fortune dans de lointains Archipels, il est venu se refaire une santé en cambriolant les demeures du Grand Récif. Il parle haut et porte, habillé avec prestance. C'est aussi une montagne de muscles. Il jette son gant de fer dans la figure du PJ le plus proche du Nawa, et le défie en combat sur les passerelles. Lui et ses gueux bastonnent le demi-orque à la dessous ! Fuira.

Mordouk (demi-orque Guerrier 8 pv 65)

Gobellins de la tribu des Pestes Rouges (8) Guerriers 6, pv 40

• **Klabott fait des siennes.** Les PJ traversent un quartier très religieux où des autels mobiles sont installés sur de petites carrioles. Le sandestin fait son intéressant : "Hooo quel cet encens partout, ça me fait penser que 'on connaît une bonne monsieur et madame" "Un dieu" ont un fils magnifique comment s'appelle-t-il ? Bocob parce que Bocob l'indieu hahaha. Et celle là monsieur et madame "Rive jamais à s'écarter ont une fille bêteuse comment s'appelle-t-elle ? Ehlonna parce que Ehlonna Rive jamais à s'écarter ! HAHAAHahaha Hum " " Après un grand silence autour des PJ, c'est soudain émeute. S'ils ne trouvent pas le moyen de calmer la population et les prêtres outrés tout ça se termine en course poursuite (en cariole ?). Le goudron et les piques pour tous ceux qui seront rattrapés.

• **Le retour des Cadavreux.** Sept nouveaux chasseurs de primes nains traquent les PJ. Revêtus de peaux de Nawals dépecées, ils tendent une embuscade (fausse dérogation de Nawals faux pêcheurs, etc.) et tirent des carreaux enduits de poison paralytique (VIC DD 16, paralysie 1d20+10 minutes). Les PJ paralysés seront livrés à la prison contre récompense.

LA GRANDE COURSE DE DRAGONS TORTUES

Quelques jours après, l'heure de la course arrive enfin. Tout en haïchissant des sièges osseux sur la carapace de "Bouppa" le



dragon-tortue prêt aux P Nawals révolutionnaires exploitent les bases de la course

Les dragons tortue nagent à grande vitesse autour du Grand Canal ainsi qu'à travers ses canaux pitoyables. Pendant ce temps, les P Nawals se sont toisés.

Des "abordages" arrivent parfois bien sûr mais il faut la preuve d'un minimum de subtilité pas question d'attaquer ni de le attaquer un dragon-tortue (ils n'arrêtera pas leur nage et ne se laisseront pas arrêter) pas question non plus de transformer la course en "guerre totale" (pas de tir à distance ni boue de feu et autre art de le

tirer dans le ciel) les chevaliers-dragons surveillent l'agissement de ce genre d'incident pour intervenir éventuellement. En effet beaucoup ont parié sur des montures différentes et ils risquent un certain chaos s'ils n'ont pas avant de se décider à intervenir à la fin de la course que les PJ doivent explorer.

Ambiance "course heroïco-exotique" / Dinosaur, 9
across the desert. Le signal du départ vient de retentir ! Montés d'équipes extraordinaires, une douzaine de dragons-tortues s'élancent dans le sillage, traquant à travers les flots. Sur les rives, crient les arapaxes multicolores des de cocons. Bon sang voilà déjà que le Gouverneur a pris la tête. Mais, puisant ardemment, il a pris le départ foudroyant et nage en creux, un formidable sillon dans l'écume. Le vent et les embruns fouettent votre sautoir. Vous chevaliers, les vagues la route vous acclame ! Et les oiseaux ten-

Pour s'offrir l'ambiance survoitée de la course nous vous proposons le système simple suivant : À chaque round le Capitaine de l'équipe des PJ ou un joueur au choix tire un jet de Course (1d6).

Sur un résultat de 1 à 4 le dragon-tortue des PJ est confronté à un problème varié pendant la course, qu'il faut résoudre. Reportez-vous alors aux péripéties ci-dessous.

Sur un résultat de 5 ou 6 le dragon des PJ et celui du gouverneur se trouvent dans le même secteur pendant ce round. C'est le moment d'entamer un abordage et de tout faire pour l'éliminer. Si l'abandon dès le round terminée n'est pas nouveau et un résultat de 1 à 4 indique que les dragons se sont éloignés l'un d'autre, donnant sur place les PJ qui auraient sauté sur l'autre monture problèmes.

• Péripéties variées

Prez 1d6 ou choisissez l'une des péripéties suivantes :

1 Chasseurs de prime ! Mo'gouk-le-embale et ses gobeurs ont appris que les PJ étaient recherchés. Ils ont vué un dragon et affaieront pendant 2 rounds avant de décrocher (jet de 1d6).

2 Virage d'enfer. Le capitaine des PJ doit faire un jet de Dex DD 8. S'il réussit le dragon trône les habitations. Chaque PJ évite les obstacles (poutres suspendues, etc.) à chaque fois. Réf DD 14 (d6 pv) : s'il échoue le dragon traverse plusieurs maisons de bois avant de retomber dans le canal (ex : une rotonde, une maison close, etc.). Réf DD 20 (36 pv).

3 Klabott s'en mele

Un hurle des insultes à un autre groupe qui réplique en leur lançant une poignée de schmoogales (2d4 petites pieuvres 3M1) qui se collent aux PJ s'enroulent sur leurs armes, leur jetent de l'encre à la figure, etc. Variante : cocktail de bâtons fumigènes et éclairs (MD) p.131.

4 Tremplin ! Le dragon lance sur des rochers formant un tremplin naturel. Le PJ capitaine fait un jet de Dex DD 18. S'il réussit les PJ rattrapent le dragon du Gouverneur +1 au prochain jet de Course. S'il échoue c'est l'inverse. À la prochaine jet. Dans tous les cas chaque PJ fait un jet de Réf DD 12 pour rester accroché (3d6 pv) : tombe le récupère entraîne au jet de Course.

5 Ogres-preux. L'équipe des Brutes Vertes 8 ogres attaque les PJ. Ça ne rigole pas et ça dure 2 bons rounds.

6 Nawals en difficulté ! Les autochtones ont engagé leur dragon dans un banc d'algues. Si les PJ les aident, ils dégagent l'animal mais +1 au prochain jet de Course. Au passage, ils récupèrent deux sacs de Schmoogales, égarés dans l'eau.

7 Raccourci. Le Dragon emprunte un raccourci (un tunnel sous des maisons sur pilotis). Le PJ Capitaine fait un jet de Dex DD 15. S'il réussit les PJ rattrapent le Gouverneur +1 au prochain jet de Course. Si les maisons s'effondrent en série à cause de la vitesse (2d20 pv/PJ, Dex DD 18 1/2) : S'il échoue le dragon traverse les maisons (cf 2) et +1 au jet de Course suivant.

8 Querelle de colons. Deux familles s'entendent (les mêmes que celle du chapeau d'opérette) dans le Grand Récif. Elles se jettent dessus et le dragon des PJ est au milieu ! Aux PJ de trouver une solution rapide sinon bagarre générale pendant 2 rounds le temps de se dégager.

9 Supporters hargneux. Deux magiciens N3 supportant une équipe adverse tirent au Projectile Magique sur les PJ depuis le toit d'une maison sur pilotis au milieu du canal (4x 2-5 pv à réparer). S'ils le veulent les PJ peuvent "couper" les pilotis et faire s'effondrer la maison (ex : Boule de Feu, y faire foncer le dragon avec Dex DD 12 du PJ capitaine, etc.). S'ils ne le font pas les mages applaudissent quand ils passent et nouvelle saive dans leur dos.

10 Accrochage ! Le dragon des PJ a accroché le côté de sa caléce à celle d'un dragon adverse. Les PJ ont deux rounds pour les décrocher (jet de For DD 25) sinon crash total dans le décor ! (6d6 pv Réf DD 25 1/2) +2 au prochain jet de Course. Attention : la péripétie du round suivant a lieu en plus, si les PJ mettent plus d'un roi.

• À l'attaque du Gouverneur !

L'Archevêque-de-guerre Quantanagor est un gros fat gavé de beignets à l'huile de Bonthos. Ne peut guère que donner des coups de masse sur son dragon (qui

La danse de fer

ma traite pour gagner) ou sur les PJ qui l'approchent. En revanche, l'est protégé par 5 Chevaliers du Jugement. Si les PJ ne lui règlent pas son compte en 3 rounds, il réagit que leur action est délinquante et riposte avec sa *Couronne de Brilliance* tandis que ses Chevaliers-dragons descendent du ciel. Un premier "écart aux règles" peut alors passer si les PJ se montrent très convainquants. Au deuxième, ils sont brûlés vifs.

Le Gouverneur : Guerrier 5 pv 50

Les PJ vont devoir se surpasser pour neutraliser le gouverneur. L'instant de sa mort est le signal qui attend les Nawals : par tout ils s'attaquent aux Ogres-preux (les autochtones sont faibles mais le nombre est en leur faveur) tandis que les chevaliers-dragons descendent du ciel et se battent contre des Nawals à dos de dragon tortue. Bientôt, le Grand Recif entier sombre dans le chaos.

Les des sont jetés, tous les protagonistes sont réunis à présent, il est temps de faire la révolution.

L'EMPIRE DU CÔTÉ OBSCUR

Dans le chaos ambiant, il devient facile pour les PJ d'aborder le Palais du Gouverneur. Ce bâtiment a l'aspect d'une puissante ziggourat incrustée d'argent et de nacre, enracinée sur le plus gros

rocher. Il n'y a qu'un seul accès : une entrée à double portes renforcées, sorte de protection variée. L'entrée est une immense porte face à la mer, accessible sur un quai accueillant des voiliers de luxe.

La porte est gardée par un Chevalier sur son dragon, et protégée par tous les sorts de détections possibles (alarme, détection de l'intrusion, etc.). Si les PJ ont la révolution du côté des Nawals, ils arrivent sur un dragon-tortue et le combat se déroule entre ces deux monstrueuses créatures, pendant qu'ils gèrent le chevalier. Sinon, il faudra faire face.

Chevalier dragon : Guerrier 2 pv 80

Dragon d'acier : Juvenile 1 pv 152

À l'intérieur du Palais, le chaos règne. Les PJ sont obligés de faire leur chemin à l'aveugle, à travers les profondeurs et les pri-

sons. S'ils prennent les précautions "d'usage" (discrets, invisibles, sons de détection, etc.), ils évitent les rencontres. Sinon, ils sont confrontés à 10 escouades de 10 Ogres-preux.

Libre à vous de corser cette exploration. L'idée est de les faire descendre de plus en plus loin, en leur faisant comprendre qu'il semble pas y avoir d'autre sortie que le chemin qu'ils ont emprunté. Les profondeurs abritent trois gigantesques salles secrètes, connues seulement du Gouverneur et de quelques chevaliers.

• Au centre de la première salle trône un formidable monolithe doré d'un diamètre de quatre mètres de haut, irradiant d'une puissance maline. Il émet une lumière noire qui semble inverser les couleurs de toute personne présente dans la pièce. Chacun subit alors (perte de 1d5) et dans un malaise intense sent ses instincts "s'inverser". Un PJ Bon est submergé de pensées noires et violentes, tandis qu'un PJ Mauvais ressent soudain un calme et un apaisement inouïs. Cet effet étrange ne va pas plus loin.

• La seconde salle abrite un temple de Justicaar, totalement désacralisé. Les murs sont couverts d'invocations démoniaques et le sang de nombreux Nawals souille l'autel. Comment Justicaar peut-t-il tolérer un tel affront ?

Un tunnel part du temple et conduit aux prisons. Quelques Nawals y croupissent encore. Ils confirmeront que Lorien se trouvait encore là le matin même. Hélas, elle a été emmenée pour être jetée à travers le Cercle Noir, comme tous les autres.

• La troisième salle contient un second Œil d'Éther. Celui-ci a manqué son dernier service plus récemment (restes de travaux étranges, etc.). Sur le côté, un coffre abrite trois corallithes "les pierres" électriques" servant à faire fonctionner l'Œil d'Éther. De nombreuses autres ont déjà servi. Pourquoi le Gouverneur et l'Archonte Logrus cherchent-ils des pauvres gens en Oblivion ? Quelle incroyable révélation se cache à l'origine du culte de Justicaar ?

Si les PJ veulent le savoir, retrouver Lorien Gayle et se disculper, ils n'ont plus qu'un moyen : se rendre à nouveau de l'autre côté et traverser la Cité de la Nuit.

Et s'ils hésitent, vous pouvez toujours annoncer que les dragons et leurs maîtres ont regagné leur citadelle. D'ailleurs, on les entend déjà emprunter ce chemin à sens unique : vous vous rappelez ?

Les PJ ont tout juste le temps de se préparer. Kiabott rappelle d'embarquer une ou deux corallithes (il faut penser au retour, on ne sait jamais), et ils plongent à nouveau dans les vents de l'Éther, au cœur d'Oblivion.



ÉPIQUE IV : INCARNA CANTOR

LES SYMBLINTS

Au cœur des entrailles d'Obvion, le Neuvième Cercle est une caverne de la taille d'une province, entièrement constituée d'un curieux matériau semblable à une chair sanguinolente et vitrifiée.

Seuls les mort-nés ou seuls les morts-vivants peuvent survivre mis à part le clan des Noctes reclus dans leur abominable cité-mère d'Incarna Cantor, la Chair-qui-Chante.

Le monastère des secrets, rêves et cauchemars des divinités les plus cachées de chaque univers. Comme partout en Obvion, toutes les créatures et tous les bâtiments sont issus de l'Océan Chromatique. Mais ici, corrompu par la noirceur des chimères qu'il coïncide, il a pris une teinte ténébreuse et ne recouvre que la surface d'un océan intérieur. Cet océan, qui communique avec l'extérieur par d'insondables cavernes immergées, est d'ailleurs la seule "issue" du Neuvième Cercle, ce qui en fait un monde clos. Si l'on suit un chemin en Obvion, c'est ici qu'il se situe.

Les Maîtres de ce microcosme sont les Noctes, une poignée de Francs-Rêveurs enfermés dans leur herminette forteresse pour résister à l'atmosphère extérieure envahie de miasmes noirs. Ils se sont lancés dans la création d'êtres à leurs

âmes tourmentées. Chacun a pris une voie différente. Byron est passé maître dans la fabrication de puissantes décantations tandis que Tyrell a mis au point le "transfert d'âme" d'un corps à l'autre. C'est ainsi que les PJ, dès leur arrivée, vont être pris en charge par Tyrell et se retrouver dans la peau de morts-vivants. En effet, depuis la récente réouverture de l'œil d'Éther, oublié depuis des éons, les jumeaux ont passé un pacte avec l'Archonte Logrus. L'un d'eux lui a cédé de puissantes monolithes d'origine récupérées dans l'Océan Chromatique en échange d'âmes fraîches pour ses expériences. Nawa's, paladins déchus, Lorian, etc.

Enfin, les deux frères n'ont cessé de se provoquer mutuellement via leurs créations dans des joutes cruelles et gratuites. Bienvenue en Incarna Cantor !

INCARNATION

Entêt, chaque PJ reprend conscience seul et séparé des autres. Prenez les joueurs un par un et

Ambiance "maïaise croissant"

Dracula 6 : the storm Douleurs
Échos métalliques. Lent retour de la conscience puis REVEIL BRU-
TA. Un flot de sensations paradoxales afflue
vous. L'impression de flotter dans un corps pesant
des tonnes, perception de sonorités agressives et
étouffées. Puis les paupières s'entrouvrent
vous êtes allongé au milieu d'une pièce
sombre, entièrement constituée de
mélange. Ensermant ton corps un nuage
vêtement de tubes et de filaments s'enfoncent dans tes chairs, se
reliant au sarcophage de cuivre dans lequel tu viens de te réveiller.

Chacun des PJ se réveille seul, sans équipement, dans une pièce
identique : un cube de métal ne contenant qu'un sarcophage
de cuivre encombré de hideux tuyaux organiques. Les uns
ignorant ce qui est arrivé aux autres, jouez la scène en solo
en faisant monter l'adrénaline. Chaque PJ occupe à pré-
senter un corps d'emprunt. Nous vous en proposons quatre
un puissant Ogre-Goule, un géant Guerrier Squelette, un
Inquisiteur Zombi et une Liche (d'autres incarnations
vous seront proposées sur le site web). Nous vous
conseillons de répartir les PJ ainsi : le mage/prêtre dans le corps
de la Liche, le guerrier dans celui du Guerrier Squelette, l'Ogre-
Goule pour un autre combattant et l'Inquisiteur Zombi pour un
voleur/bard. Notez que la Liche possède la couronne du PJ Guerrier
Squelette et peut l'obliger à suivre certains ordres. Techniquement
les PJ conservent leurs caractéristiques mentales (Int, Sag, Cha, etc.), ainsi que leurs compétences et dons, mais acquièrent de
nouvelles traits physiques de leurs nouveaux corps (For, Con, Dex, dons
immunités, etc.), indiqués en fin de scénario. Réajustez les jets de com-
pétence et de sauvegarde appropriés. Attention, les PJ possèdent
les immunités communes aux morts-vivants, mais sont aussi vulnérables
à l'eau bénite, au renvoi, etc.

Lors de leur arrivée, peut-être intéressant de ne pas révéler tout
de suite leur nouveau corps. N'hésitez pas alors à exploiter la
situation : chacune des séries de réveil se prolonge par un long
couloir métallique qui conduit dans une pièce où repose leur nou-
veau équipement. Chacun va se retrouver nez à nez avec une bande
de morts-vivants ! Passée la confusion, la bagarre ?) qui a pu en-
résulter, les PJ ont à peine le temps de récupérer les quelques
affaires posées à terre (cf. caractéristiques) que tous les accès sont obs-
trusés tandis que les murs commencent à se rapprocher. Une trap-
pe s'ouvre à l'opposé leur laissant un dernier espoir de survie. Il
n'y a pas d'autre moyen de se sortir de cette pièce et tous ceux
qui décideront d'y rester seront broyés.

Et tandis que les PJ se jettent dans l'orifice oppor-
tun, une voix hideuse semblable au chuchotement

dit sur une armure latente : "Bienvenue
Incarna Cantor, bienvenue en Incarna Cantor. J'ose espé-
rer que vous montrerez dignité de votre Créateur
dignes de Moi !"

La danse de fer

" PAR LES TRIPES D'AZEL
LIARK, LAISSEZ LES MOI ! "

ère-instrucieur des Chevaliers du

► Action à trav olente Tomb Raider
7 the revolution

ument au urale

urres à d'iff SEASON



La danse de fer

- Pour corser le tout, les deux Noctes déclenchent au bout de trois rounds leur *danse de fer* : la roue du sommet se met à tourner en entraînant les chaînes dans une tourmente d'acier lacérant le centre de l'arène (4d6pv/rd Réf DD +5 aucun dégât)

- Les PI peuvent utiliser les chaînes à leur avantage : si ils combattent en se balançant en l'air ils peuvent augmenter la puissance de leurs attaques (Acrobatie ou Dextérité DD +5 pour se suspendre aux chaînes) à tous les jets d'attaque. Il est aussi possible de s'enrouler autour de l'adversaire pour tenter de l'immobiliser (Acrobatie ou Dextérité DD 20 en cas de réussite l'ennemi encaisse 3d6 pv Réf DD 18 ou immobilisé 1d2 rounds)

- Tactique de l'ordre de l'asticar : Paladins et Chevaliers foncent dans le tas, pendant que les deux prêtres lancent *Marcher dans les nuages*, et bombardent les PI d'eau bénite, sorts à distance, etc.

- Les parois de l'arène ne peuvent pas être franchies (armure de protection mur de force même résistance que l'adamantium)

À l'issue du combat, la hideuse voix que les PI ont entendue au départ retentit de nouveau : "Vous ne m'avez pas dû, créatures et l'enfer ont sa part, je vous accorde donc la vie et la liberté". Enfin, pour les quelques heures qu'il vous reste à passer : Mes créations sont d'une remarquable qualité.

— Mais souvenez-vous, lorsque vous ne serez plus qu'une boue conspuée dans vos corps déliquescents, souvenez-vous de votre Créateur, Tyrel le Nocte. Adieu donc.

Avant même qu'ils ne puissent réagir, les PI cadavres éventuels victimes d'un puissant sort de téléportation.

Paladin berserker N12 (3) pv 80

Chevaliers du Jugement (2) Guerrier 5 pv 50

Prêtres N7 (2) pv 49

LA CITÉ DES ÂMES PERDUES

Ambiance "hideuse" / Dracula, 3 M'na's photo, Grésillement
une odeur d'ozone. Les runes ont d'un puissant sort de téléportation.
— "Vous êtes sur un promontoire de basalte.
Devant vous, à perte de vue, s'étend une ville de mausolées noirs bâtis sur une ruine éternelle. En levant les yeux, vous appréciez l'incroyable citadelle qui vous surplombe : une forteresse en forme de stalactite de plusieurs centaines de mètres de haut, fixée à un plafond de pierre perdu à une hauteur vertigineuse.
— Une caverne aussi vaste qu'une région terrestre.

Sous de la citadelle géante d'Incarna Cantor, la cité des âmes perdues est constituée de centaines de mausolées en forme de stalagmites, traçant un labyrinthe de rues dont le sol ressemble à de la chair pétrifiée, marquant d'une façon bleue rouillée. Elle est hantée par quelques centaines de goules, momies, créatures inhabituelles (sphinx, méduses, etc.) et même un clan de vampires. Beaucoup portent les stigmates des expériences infligées par les Noctes : mutations, griffes

bio-mécaniques, zombies aux bras dotés de scies circulaires, etc.)

- **Enquête dans la cité.** Si les PI s'acharnent à vouloir pénétrer dans la forteresse stalactite de là où ils sont, ils perdent leur temps : les Noctes protègent Incarna Cantor de toute intrusion.

- Les PI observent l'atmosphère d'un jet de Connaissance/Mystères DD 13 révèle d'inquiétantes

- Les goules, semblables à des relents du Plan Négatif à l'échelle d'une forme vivante ne peut subsister ici. De fait, les sorts de soin leur font récupérer que le minimum.

- Ils examinent leurs corps, un jet de Fouaie DD 10 montre une forme de décomposition accélérée. Ils perdent 1 pv toutes les 10 minutes.

- Si les PI se comportent en "espèce dominante" ils peuvent interroger les goules qui peuplent la ville-cimetière. Sinon, elles les ignorent et vaquent à leurs occupations. Elles s'organisent en "familles" mimant une parodie d'existence : fêtes, banquets monstrueux basés sur des concours de chasse dans la ville, etc. Il faudra en malmenier plusieurs pour apprendre tout sur Incarna Cantor et la guerre que se livrent Tyrel et Byron.

- Attaquer diverses goules permettra aussi de récupérer 1d10 pièces d'équipement technologique étranges issus des Noctes (mousquets d'oniom, grenades-crânes, idem époque renaissance cf GdM chap.6). Ceci attirera inévitablement l'attention de la Liche Erebus.

- **La reine Liche Erebus.** Terrée dans son mausolée d'onyx, elle règne jalousement sur cet enfer en veillant à ne pas se mêler des affaires des Noctes. Erebus guette l'apparition de tout mort-vivant capable de concurrencer son pouvoir (une autre Liche en particulier !). Dès qu'on l'informe de la présence des PI, elle leur envoie des huitains échasseurs pour les abattre, ou les escorter à son domicile si elle les juge intéressants.

- Erebus est très vaniteuse et aime étaler son intelligence. En jouant habilement sur ce trait, les PI pourront apprendre toutes sortes d'informations utiles, et notamment qu'ils ne sont pas les premiers arrivés "d'outremonde". Les Noctes téléportent de temps en temps d'étranges zombies hors d'Incarna Cantor qui gémissent de terreur et se décomposent en quelques heures (des Nawals). Récemment, un "zombi" a posé des questions tout comme les PI, avant de s'éloigner vers l'Océan Chromatique aux limites de la ville Lorient.

- À la première occasion, Erebus essaiera d'humilier l'intelligence des PI dans un concours d'énigmes. Ex : "Qu'est-ce qui brûle sans feu et dont la réponse ne coule pas de source". L'eau bénite sur les morts-vivants. "Qu'est-ce

La danse de fer

qui rit même quand tu pleure et découvre ses dents même quand tu meurs. Ille crâne sous la chair, apparent après la mort).

Qu'est-ce qui efface le souvenir de ton pays et porte le nom du mien aussi ? L'oubli qui est aussi la traduction d'Ob-vion ?)

Quelles que soient les réponses des PJ, elle les laisse repartir. Si leur sagacité l'a impressionnée, elle lance juste 4d4 Échasseurs à leurs trousses pour éliminer seulement sa "liche".

Si les PJ ont été mauvais, elle organise une grande chasse à l'homme à laquelle elle convie tous les morts-vivants de la ville pour se divertir.

Échasseurs 1000

Erebus, liche mage 1000 pv 69

• **Les guerriers des rêves.** Venus d'un autre univers, cinq guerriers Pictes et leur shaman ont voulu explorer le "des rêves" grâce à un sorcier qui les a projetés dans l'atmosphère empoisonnée d'Incarna Cantor. Dans ces conditions extrêmes, les guerriers sont devenus fous.

Ils ont demandé au shaman pour lui dérober son *tabisman de protection contre l'énergie négative*, id. sort durée 24h, 5 charges, non rechargeable. Ils se cachent dans la cité depuis deux jours. Ils ont appris que la liche Erebus régnait sur cet enfer et prennent le PJ liche pour elle. Ils feront tout pour la capturer (embuscades, pièges, etc.) et la forcer à les conduire à travers cette ville de morts-vivants jusqu'à l'Océan Noir qui selon leurs croyances les ramènera chez eux s'ils plongent dedans. C'est

Guerriers Pictes 1000 / guerrier 9 pv 69

ESCLAVES DE L'ONIRIOM

Aux limites de la ville, la gigantesque caverne s'achève sur un lac qui ressemble à l'Océan Chromatique mais ses eaux noires aux reflets morrés semblent corrompues. Sur ses berges errent trois groupes, chacun composé de cinq zombis esclaves enchaînés au poing d'un guerrier troll. Les zombis fouillent les berges à la recherche du moindre fragment d'onirion.

• **Les contremaîtres** sont des Trois-cerbères, des créatures expérimentales créées par les Noctes, bardées d'instruments mortels aux gorges gelées à même leurs organes ou leur colonne vertébrale pour accroître leur puissance. Ils se battent avec une fureur aveugle, la hache renée à leurs nerfs, ils ne peuvent rester qu'un instant dans l'atmosphère extérieure d'Incarna Cantor (ils perdent, comme tout être vivant, 1 pv/m nuire) et obligent les zombis à se hâter avant de s'étioler. Si les PJ ne sont pas discrets, ils les remarquent et viennent les menacer.

Troll-cerbère (3) troll guerrier 4 pv 03

• De temps en temps, les PJ entendent (Perception auditive DD 2) le claquement des ailes de cuir d'une grande créature passant dans les ténèbres au-dessus d'eux. Un jet de Détection DD 18 permet de discerner un dragon mort-vivant transportant de lourdes "caisses" de fer entre la stalactite-forteresse et un point de la ville-cimetière.

• Si vous les Trois permet de localiser le site d'atterrissage du dragon, l'esplanade d'un temple abandonné. Toutes les heures, le dragon arrive avec une énorme "caisse" de fer, trois trolls en descendant, trois autres remontent avec leur chargement d'onirion et le dragon repart vers Incarna Cantor.

— Caché derrière une colonnade, un zombi guette le spectacle (Détection DD 12). Il s'agit de Lonen, affaibli et hagard, il reste 6 pv 1 qui cherche malgré tout un moyen de retourner dans la citadelle pour s'échapper de cet enfer.

— De près, la "caisse" s'avère être un énorme chariot roulant et soigné de runes. L'arrière est orné de pignons reliés à un cœur noir pulsatile greffé sur le métal.

• Le seul moyen de regagner Incarna Cantor est de suivre le dragon. Les tactiques sont variables (attaquer les trolls dans le chariot du retour, les parlants n'ont que 60 pv, se faire passer pour un troll, métamorphose, illusion, etc.) voir à la suite du dragon, etc. Si l'attaque n'est pas faite "en finesse", le Dragon la remarque, pose le chariot et vient au combat. S'il est anéanti, un second dragon reprendra son traier trente minutes plus tard.

Dragon mort vivant 1000 pv 144

LA FORTRESSE-STALACTITE

D'une façon ou d'une autre, les PJ doivent regagner le sommet de la citadelle pour repartir.

Au plus haut niveau d'Incarna Cantor est creusé un vaste "hangar" fermé par une grille d'adamantium. La grille s'ouvre seulement à l'approche du dragon, guetté par des Trois-cerbères depuis une tour d'observation.

Dans le hangar, la bête dépose son chariot sur un système de rails et le véhicule s'enfonce seul dans les tunnels de la forteresse tandis que les hideuses pulsations du cœur noir greffé sur le métal propulsent ses pistons.

Curieusement, les tunnels ne sont pas gardés. Mais soudain, au premier virage, le chariot traverse une gigantesque arche en forme de bouche démoniaque, l'onde de puissants sorts traverse les PJ et rien. Les sorts de détection, qui ont "capturé" leurs âmes de vivants, les ont autorisés à entrer (les Noctes n'ont pas d'autres ennemis que les morts).

Au-delà, le chariot plonge dans une immense salle aussi haute qu'une cathédrale.

La danse de fer

Si l'on en croit le Seigneur Tyrel, donne l'alarme

MORTELLE ÉMISSION

Si Lonen et les PJ restent dans la pièce, ils affrontent directement le Nocte et 3 Trouls-cerbères arrivent chaque round (5 traits max).

h cules, et les poursuivent. Une formidable course s'en-

Act on " le travioien- te " / Tomb ra der li, absurdi

(Réf DD 8, 1/2) il faut 1 round pour récupérer le PJ

l'Enfer même !

ÉPIQUE DE LA DANSE DE FER

PJ origin... à court...

qu'ont envah triompha ement le paia s

Ambiance " triomphe autochtone " / Dinosaur, 15 : le comes with a pool. Une explosion de joie vous accueille tandis que les

lution a triomphé. On vous couvre de fleurs, et on vous presse de questions. Tout le monde a hâte d'entendre vos exploits

LE REQU'EM D'AZEL-LIARK

Il y a plus d'un millier d'années l'Archidieu Azel-Liark inquiétait tout les mortels qu'il se mettait pour consommer sa destruction.

Celle-ci se réfugia alors en Oblivion afin de trouver une parade. C'est ainsi qu'elle découvrit un oniride dont l'extraordinaire pouvoir permettant d'absorber l'essence même d'une divinité.

Azel-Liark jeta alors son devolu sur un demi-dieu mineur Justicaar qu'elle assassina avant de prendre sa place. Elle mit ensuite en scène sa propre destruction par de jeunes champions de Justicaar, ce qui lui apporta la paix et fit exploser la notoriété du culte.

Depuis, mille ans se sont écoulés, un millénaire d'énigmes et de complots au cours duquel Justicaar Azel-Liark est devenu une force déterminante et formidable, qui a appris à maîtriser ses nouveaux pouvoirs de dieu mineur. Mais pour elle toute mortelle n'est pas mortelle. Qu'advient-il si d'autres dieux apprennent le massacre de l'un des leurs par un mortel ? Aussi Justicaar Azel-Liark a-t-il conçu un redoutable plan, qui vous sera révélé dans le prochain épisode.

En termes de jeu, rappelons vous qu'un dieu n'est pas un PJ, un dieu est une force, il ne peut donc pas intervenir directement sur le cours des événements. C'est pour cela qu'il a recours à des serviteurs, ici l'Archidieu cognus Lhème et son exécuteur le Faucheur de Cranes.

Par ailleurs, n'oubliez pas que les dieux dans ce jeu ne sont ni omnipotents ni omniprésents. Justicaar Azel-Liark n'est donc au courant des actions des PJ que lorsque Lhème les lui rapporte.

En revanche les dieux ont l'écoute devant eux. Ils tissent leurs plans pendant des siècles en s'arrachant pour qu'on ne puisse pas les découvrir. Ainsi si, au cours de l'aventure, des sorts de divination localisation, intemporelle, se déclenchent parce qu'ils risquent de dévoiler trop tôt des secrets aux capitaines, ils échouent mystérieusement. En effet, ce genre de sorcellerie qui transite par les sphères célestes peut facilement être brouillé.

En revanche, veillez à ne jamais faire intervenir directement Justicaar/Azel-Liark. Ces joueurs ne doivent pas le percevoir comme un personnage, mais comme une force maléfique, une volonté brute, en arrière plan de l'histoire.

La danse de fer

territoire des Archétypes. Mais comment prouver une telle chose ?
par les croyances ?

Logos Lherme promet ? Quel rêve ultime poursuit un dieu ?

passer votre génération de fin
! Ambiance " Epilogue /
Dinosaur 17 Epilogue. Mais que es
bien le n...
Oblivion IV
Les Tambours du Jugement !

BACKGROUND DE L'UNIVERS D'OBIVION

LE GRIMOIRE DE CHAIR

et autres curiosités

Prenez garde Lecteur car ceci est ma chair
Mon propre corps m'insulte écorché
Encore et toujours en une éternelle maintenance
Car en ouvrant que tu profanes de ton aveugle regard Lecteur
Est plus qu'un simple recueil capable d'enflammer ton imagination
Ce grimoire de sang et de souffrance
se porte ouverte sur la Cité-continent d'Oblivion
Une terre nourrie par les germes de l'inconscient Divin.
Une terre capable d'engendrer des aberrations telles que moi
du Grimoire de Chair par Théophras d'Aeghène Franc-Rêveur d'Oblivion

nsques et périls de vos

LES DEUX MONDES

Oblivion est un demi-plan dérivant dans les brumes de l'Éther. Son aspect est sinistre. Une vie unique et tentaculaire constitue
est aussi une île, entourée d'une mer étrange : l'Océan Chroma, que
par les faibles lueurs de l'Océan Chromatique qu
sement...
sont...

La danse de fer

Toutes émergent du monde des rêves, à l'exception des **les Nuits** qui sont nées dans les Rêves des Dieux. En effet, les sentiments divins échouent dans l'Océan Chromatique où, au contact des flots oniro-magiques, ils forment de nombreuses arabesques d'un maténau opalescent, s'enroulant peu à peu en cocons perlucides : les **Chrysalides**.

Ces cocons se développent dans les ombres de la nuit, se nourrissant de la lumière des étoiles et du silence des étoiles, et donnent naissance à des créatures aux formes et aux couleurs variées.

dans les méandres de la Cité de la Nuit.

Au final, toutes ces créatures peuvent être scindées en deux parties : les **Obliviens "ordinaires"** et les **Obliviens "extraordinaires"**, aussi appelés **Nuitants**.

Les Obliviens "ordinaires"

Il s'agit de créatures aux formes et aux couleurs variées, nées dans les rêves ordinaires, et qui ont une apparence humaine.

Quelques exemples :

Abneyeur, poète aventurier d'Oblivion : une créature à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères.

Les Nuits : des créatures à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères. Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Il s'agit de créatures à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères. Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Les Nuitants

Il s'agit de créatures à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères. Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Elles se divisent en 9 familles en fonction du type de rêve qui leur a donné naissance.

Type I : les Éféemères incarnent les rêves éphémères, ceux qui ne laissent que des souvenirs.

Elles possèdent le pouvoir d'inspirer des émotions positives aux autres créatures vivantes, et réalisent parfois des miracles.

Type II : les Tisseurs de Destin incarnent les rêves qui ont une influence sur le destin.

Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Type III : les Nômages : Monstrueuses masses de chairs suintant de magie pure, ils sont l'incarnation vivante des mystères de la magie.

Ils sont souvent représentés avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Type IV : les Nepharums, implacables incarnations des cauchemars les plus cruels, ils symbolisent la Souffrance. Ils sont composés de chairs et de sang.

Il s'agit de créatures à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères. Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Type V, VI et VII : ils vous seront intégralement dévoilés dans le prochain scénario.

Type VIII : les Dragons d'Onirion : Ils sont souvent représentés avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Il s'agit de créatures à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères. Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Leurs caractéristiques génériques en annexe.

Type IX : les Échasseurs : Ils sont souvent représentés avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Il s'agit de créatures à l'apparence humaine, mais avec des traits plus fins et une aura plus éthérée, évoquant l'image de la Terre des Chimères. Elles sont souvent représentées avec des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

La danse de fer

Les Nu-tants types I, II et IV ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Tous les objets magiques intégrales sont disponibles en téléchargement sur notre site web

Rapports entre les différentes créatures

Les Nu-tants ont une relation complexe avec les autres créatures. Les Nu-tants de ces communautés souvent organisée autour d'un Nu-tant

Les Nu-tants eux-mêmes s'installent plus particulièrement dans un Cercle (un quartier correspondant à leurs aspirations, bien que cela ne soit pas une vérité absolue. Ainsi le "type" des Nu-tants a été

Les Nu-tants ont une relation complexe avec les autres créatures. Les Nu-tants de ces communautés souvent organisée autour d'un Nu-tant

Cependant certains tentent de modifier cet état de fait

OBJETS : orinôm, onrides et Francs-Rêveurs

L'onrôm

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion

40 pv/pouce d'épaisseur et ressemblant à un fragment de nuit étoilée

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les pièces les plus formidables sont pêchées en mer par les seuls à pouvoir le faire : les Dragons d'onrôm

L'onrôm est un objet magique qui a été développé dans le second tome du cycle d'Obuvion. L'onrôm est un objet magique qui a été développé dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

La fabrication d'objets magiques "classiques")

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Un bon goût au vin : une porte qui dissuade toute intrusion en se mettant à hurler etc.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Gemmes de destruction : cf O1 et O2 ou site web

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Le Poignard Polymorphe : cf O1 et O2 ou site web

Les Francs-Rêveurs

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion. Les onrides sont des objets magiques qui ont été développés dans le second tome du cycle d'Obuvion.

La danse de fer

un lieu d'échange où leur talent leur permet de monnayer tout ce dont ils ont besoin. Le plus célèbre qui n'est pas le plus puissant est Théophras d'Aegline (Mage 9/Gardien 10). Il possède le livre du Grimoire de Cha. On dit qu'il est le seul à avoir vu la magie d'origine.

Nouveau don **Creation d'ordres**

Condition, onirides ordinaires Art. 18 id. et 19 J.E. C. c. v. FRANCE, 1915 On n'a pas le droit de

Condition, onrides extraord na res

Connaissance des sorts : 8 p' ex. (1. 50' N. 1. 20' S.)

Avantage le personnel quiert le titre de Franc Rêveur

1+ les objets produits sont alors d'une puissance équivalente à ceux produits grâce
 à l'existence de l'objet 5+ etc.)

ARTICOLI ELEMENTARI, 129 cards

Mont des Dix (uniquement pour les véhicules à 2 roues)
Deuxième Cercle (caché dans la seule exception)

1er Cercle le cœur d'Oblivion

et il n'est pas us le
nblc mpoi
organise autour du M.
ag d

$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \right) = 1$

7 = au pied de cette montagne mythique
ic de Mort-Pensée puis le quartier
mes Eaux et ses demeures abandonnées les



La danse de fer

Leur anachroniques constructions

2e 3e et 4e Cercles Votre domaine

vos propres inventions

Le 2e Cercle est le domaine de la magie et de la magie noire. Le 3e Cercle est le domaine de la magie blanche et de la magie grise. Le 4e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise.

5e 6e et 7e Cercles

Le 5e Cercle est le domaine de la magie blanche et de la magie grise. Le 6e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise. Le 7e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise.

8e Cercle Les brumes d'Expher

qui attire ici par son chant hypnotique de nombreuses créatures d'Obliion

Le 8e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise. Le 9e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise. Le 10e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise.

La Neo Académie des Sciences Alégoniques Appliquées

Après la fin de la Guerre des Mille Ans, les Oblimons retrouvent, à peine, un fragile équilibre avec le retour du Dieu-Céphale et le retour de la magie blanche. Certains Oblimons ont décidé de s'organiser en communautés et de se consacrer à la recherche de connaissances et non plus autour d'un Nui tant.

Ainsi, le chef d'Aboucar a réussi à fédérer un groupe d'Oblimons préoccupés par la connaissance et non pas exclusivement par la survie.

La Neo Académie, qui regroupe des Frères Reuteurs et des intellectuels. L'organisation de celle-ci est encore balbutiante mais elle comporte deux plus vastes branches : les chercheurs d'ailleurs qui tentent de comprendre le Maléfice dans son intégralité, les Arpenteurs des continents d'Obliion voués à la mesure du Continent toujours accompagnés d'un Reuteur, un guide, et enfin les Jurateurs, libres de s'intégrer dans les clans pour les observer.

L'ensemble des informations est rassemblé par les Compilateurs sous l'œil attentif d'Ophrys de L'italienne Compilateur. L'ensemble des travaux est révisé et révisé pour mieux appréhender leur univers afin d'influencer sur son évolution.

On doit donc à la Neo Académie la remise en état de certains lieux dévastés pendant la Guerre des Mille Ans, mais que la cartographie sommaire dont nous vous livrons l'exclusivité.

Clive l'Aboucar quant à lui, a décidé de ne pas prendre de responsabilité dans ce mouvement se contentant d'être un Jurateur afin d'explorer le continent.

Le 9e cercle le Monde d'En Bas

Le 9e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise. Le 10e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise. Le 11e Cercle est le domaine de la magie noire et de la magie grise.

La danse de fer

ACCÉDER AU DEMI-PLAIN D'OBLIVION

Durant près de mille ans Oblivion se tenait inaccessible. Depuis la fin de la
re de ... la connaissance des portes de ... de la Nuit se sont de nouveau ouvertes. N'avez
pas croire que c'est facile d'y accéder.

Un rivage perdu au cœur de l'Éther

difficile de naviguer et dont il n'existe aucune carte
us les lieux.

Enfin, vous comprendrez aisément pourquoi aucune créature d'essence de vin ou semi-vin ne peut pénétrer en Oblivion en ...
nécessité des Mystères Dévoilés.

Les sorts

Le souverain Dieu-Céphale impose à ce plan et seuls deux sorts de Niv 8 ou 9 permettent de s'y rendre directement (sans
nécessité d'un miracle) et exclut d'autres moyens. C'est-à-dire que ces moyens permettent bien de se retrouver.

marauders à proximité et franchir sa barrière pour tomber droit dans l'Océan Chromatique.

En revenant ...

Les portes Les Yeux d'Éther

... et remises à l'état de marche par le culte de ... dans le présent scénario.

Reves et reveurs d'autres mondes

... mages en

Au reveil le rêveur soudain inspiré par ses ... nocturnes réalisera souvent une œuvre artistique d'une sensibilité particulière.

INTÉRIEURS DU MONDE D'OBLIVION

Vivre et mourir en Oblivion

Le Lac de Morte Pensée les arbres immaculés d'un jardin préservé au détour d'un mausolée.

... à vos joueurs que quelques moments
de répit ou une aide opportune.

... la Dieu-Céphale (Cf. O2). Les joueurs sont possible d'en ralentir voire d'en empêcher.

La danse de fer

Vision et lumière

Les yeux des membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les yeux des membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

L'orientation géographique

Les membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

La mesure du temps

Les membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

Climat et végétation

Les membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

La frontière des étoiles

Les membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

Échanges commerciaux

Les membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

La Magie

Les membres du clan ont une plus grande efficacité que ceux des autres clans. Les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts) et les membres du clan ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

...e type d'effets afin de ne pas déséquilibrer le jeu et lisez à ce propos le chapitre 3 du Guide du Maître

- Les sorts de conjuration/convocation ne peuvent faire apparaître qu'une créature ou un objet conjurés bien que les lambeaux de chair wyverne caparaçonnée d'or etc.
- Les prêtres les sorts de localisation et sorts divinatoires fonctionnent eux normalement tant que les sorts ne concernent pas Oblivion. Tout ce qui a trait à Oblivion est soumis au Dieu-Céphale et donc à votre Dieu.
- N'hésitez pas à utiliser ce levier pour "obscurcir" un peu vos révélations, si les joueurs venaient à ruser un peu avec vous.
- Le sort Round par un sort léger divinatoire mal placé. Vous êtes à présent le seul Maître d'Oblivion.

ANNEXES

LE FAUCHEUR DE CRÂNES

Le Faucheur est un ancien paladin de Justice. Traumaté par la mort de son fils unique dans des conditions effroyables, il a glissé dans la folie. Après avoir tout fait pour le ressusciter, il a finalement découvert que son fils est devenu un mort-vivant. Sa résurrection s'est avérée impossible. Le paladin a dû le tuer de ses mains.

Un dieu, Logrus Lherne, qui a provoqué sa transformation et qui lui a fourni son équipement et la divinité Justicar Aze Lark qui lui a accordé ses nouveaux pouvoirs.

Le masque et l'armure qu'il porte. Le Faucheur ressemble à un monstre écorché. Sa silhouette est ombragée par l'aura du Plan Négatif, la marque de ses pouvoirs d'origine divine. Cet aspect le fait ressembler à un mort-vivant, mais ce n'en est pas un.

Caractéristiques : Humain, Paladin 7/Garde noir 6, FP 13, DV 0+6d10+52, PV 144, Int +6, +2 Dex, +4 Science de l'histoire, +4 D6m, CA 28, Atk +24/+9/+4 c à c, 2d4+13, 9-20/x4 faux, +24, +9/+14 d s (2d4+0/+9-20/x4 faux), AI MC, IdS Rel +9, +2 Vol +12, For 23, Dex 16, Con 19, Int 14, Sag 6, Cha 20.

Compétences/dons : Escalade +1, Soins +7, Se cacher +8, Intimidation +5, Bouger silencieusement +1, Judo +1, Perception +5, Perception auditive +8, Équilibre +1, Science du critique aux, Science de l'histoire, Attaque en puissance, Spécialisation martiale aux, Enchaînement, Destruction d'arme.

Capacités spéciales : détection du bien, bénédiction sombre +5, Sion des mains personnelles 30 pv/l, aura de désespoir, châtiment du bien +5/+6 2/i, commander les morts-vivants, clerc 4, poison du poison, attaque sournoise +2d6, conjuration de la vie, régénération pv/m (même jeu et esprit immortel) permanents (don de la vie).

Conjonction Divine (Magi) : au début de chacune de ses apparitions et une fois par jour maximum, le Faucheur peut incanter en action gratuite une conjonction divine s'appliquant à toute

personne qu'il contemple (typiquement "prosternez-vous ou contemplez-moi ou je serai mortel"). L'incantation divine dure 1 round, touche toute personne dans un rayon de 50 mètres autour du Faucheur et le DD est de 25, sinon elle est identique au sort du premier niveau. Ceci sert à impressionner les foules et amplifier le côté surnaturel et divin du Faucheur de Crânes.

Possessions : armure de plaques +5, Masque du Crâne Faux +4, pouvoirs : Vorpale, Malédiction Lancer, Retour dans la main, portée 12 mètres; ceinture de téléportation (2/i) avec crochets de boucher pour y planter les têtes qu'il collecte. Sac sans fond (pour mettre le reste des crânes). Anneau des Tempêtes (contrôler le climat 2/i), Anneau des Maîtres-Acrobates (idem Pattes d'araignée permanent) fonctionnent même si le sujet porte des gants et des bottes. (Ces objets limités (utilisations typiques : récupérer tous ses pv après une bataille magique qui handicape fortement, etc.).

Liste de sorts : anathème, convocation de ministres I, force de lauraz, mise à mort, protection contre les éthers destructives, convocation de ministres II.

Comment le jouer : La façon de jouer ce "grand méchant" est déterminante pour faire de lui une véritable légende. Voici quelques idées.

Interprétez le Faucheur en plaquant votre main devant votre bouche et votre nez, en coupe comme le tre d'un masque, et le Faucheur en porte-voix, et en prenant une voix forte et bien grave.

→ Employez des phrases grandiloquentes telles que "Je suis la Colère de Dieu, je suis le Faucheur de destin, tu as dû à Dieu, prépare-toi, remets-toi à l'œuvre".

Accompagnez son apparition d'éléments "naturels" : nuages noirs, tempête, éclairs, signes annonciateurs, nuées de mouches... Son Anneau des Tempêtes est à pour ça.

Le Faucheur est devenu ce qu'il est grâce à l'influence directe de son dieu. Profitez-en pour donner à ses pouvoirs "classiques" une tournure unique et originale. Au lieu de "se téléporter", il ouvre un seuil de lumière aveuglante qu'il se retient derrière lui. Au lieu de "convoyer des objets", il tape dans ses mains et dans un "clang" de tonnerre, une fine ligne noire apparaît dans l'espace, s'écarte les mains, la ligne s'écarte et se transforme

en porte ténébreuse, d'où sortent les monstres. Au lieu de " marcher en petites d'araignées " son Anneau des Maîtres Acrobates lui permet de courir (inspi Maître) etc.

Le Faucheur de crânes n'est autre que Maathor le paradin qui a accompagné les PJ dans leurs aventures. A la fin des *Enfants d'Oblivion* (O2), il a erré jusqu'à la Pyramide de la Lune en portant la dépouille de son fils et il a enlevé son masque. Les PJ ont vu vers le Plan Négatif là, au cœur des ténèbres insonnables il a hurlé demandant vengeance contre son Culte (ou a refusé la résurrection de son fils) et contre l'infâme cité d'Oblivion et les PJ qui ont provoqué sa mort. Justicaar-Azei-Liark a accordé sa requête. Il est devenu son exécuteur suprême le Bias Armé de Dieu ! Les conséquences pour les PJ sont les suivantes :

Maathor les attaque avant tout adversaire.

Si l'un d'eux retire son masque, les PJ ont une chance de le reconnaître (Détection DD -8).

A vous de décider si cette révélation comme un véritable coup de tonnerre.

— Si on lui parle de son fils, il doit réussir un jet de Volonté DD 20 ou perd ses attaques pour le round (ceci ne marche qu'une fois par combat).

LES NULANTS

Capacités génériques des Nulants

— **Vision dans les ténèbres** : les Nulants voient parfaitement dans les ténèbres de n'importe quel type, y compris les ténèbres.

— **Immunité** : les Nulants sont immunisés au poison et

— **Résistance à la magie** 30 contre toute magie basée sur l'illusion.

Nulant type IX : Échasseur

Nulant Mort-vivant, grande taille

Dés de vie : 10d 2 (plus spécial) pv 65 (plus spécial)

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'Initiative)

Vitesse : 9m

Classe d'armure : 18 (+1 la Dext +2 Dex +7 nat)

Attaques : 2 lames d'os + 8 c.a.c. ou lame projetée - 4 à distance

Dégâts : lame d'os 2d10+5 ou lame projetée 2d10+5

Espace occupé / allonge : 1,5m par 1,5m - 3m

Attaques spéciales : Odeur de meurtre (rage)

Agrippement amélioré Englobissement

Particularités : réduction de dégâts 10/+1

guérison rapide 2 odorat mort-vivant

Jeux de sauvegarde : Vlg +2 Rét +4 Vol +5

Caractéristiques : For 20, Dex +5, Con +, Int 10, Sag 7, Cha 7

Compétences : Escalade +1, Intimidation +9, Saut +11

Perception auditive +7, Déplacement silencieux +1, Détection +7

Don : Science du critique (lame d'os), Science de l'initiat

Attaque en puissance Arme de prédilection (lame d'os)

Climat / terrain : Oblivion

Organisation : solitaire ou meute 1d6

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Progression possible : 1-13 DV (grande G) 4-25 DV (très grand TG)

Les Échasseurs sont l'incarnation vivante des rêves de colère, de meurtre, de rage animale ou de destruction brutale.

Leur apparence évoque celle de la Mort en personne : un suaire gris sombre, masquant la silhouette au-dessous et venant rouler à ses pieds en une longue traîne déchiquetée. Cette mystérieuse créature avance toujours à demi-courbée, elle mesure alors dans les 2,50m le visage et les mains plongés dans les ténèbres de son suaire en claudicant de façon sinistre avec un craquement sec d'os brisés. Les

Échasseurs dégagent une obsédante odeur de sang frais.

En fait, les Nulants font jaillir de chaque manche de puantes lames d'os au tranchant serti de dents pointues. Ils s'en servent comme des épées, mais ils peuvent aussi les projeter (aussi fort qu'un carreau d'arbalète, 12 mètres de portée), afin d'empaler et harponner leur victime.

Une fois projetées, ces lames révèlent leur origine organique : leur base se termine par un long cordon ensâtré qui rentre dans la manche de l'Échasseur. Lorsque la lame harponne sa proie, cet appendice se rétracte, ramenant l'arme et la victime jusqu'à l'Échasseur qui la recouvre alors de son suaire et le dévore rapidement dans un écoeurant bruit de carcasse broyée.

L'Échasseur est un mort-vivant très particulier. Il n'y a pas de créature sous le suaire : la créature est le suaire. La silhouette au-dessous est en fait constituée des corps brisés de ses victimes, un monstrueux assemblage d'os et de cadavres éviscérés, recyclés pour servir d'armes rétractables et de membres locomoteurs grossiers. Seule la face interne du suaire révèle cette nature organique. Elle est tapissée de dizaines de fins tentacules qui s'infiltrent dans les cadavres, les brisent, et les digèrent avant de les fusionner en hideux squelette composite.

Ces Nulants morts-vivants n'ont qu'une motivation : chasser de nouvelles victimes pour s'en nourrir. Ils ne parlent aucun langage connu.

COMBAT

Odeur de meurtre (Sur) : L'odeur de sang émanant des Échasseurs produit l'effet d'un sort *émotion : rage* (permanent, rayon 10m). Ils s'en servent pour entraîner leurs victimes dans un combat mortel.

Agrippement amélioré (Ext) : Lorsqu'un Échasseur porte un coup avec ses lames d'os, il inflige des dégâts normaux et tente

La danse de fer

un agrippement en action gratuite sans provoquer d'attaque l'opportunité. Chaque fois qu'il réussit un nouveau jet d'agrippement inflige les mêmes dégâts que ceux causés initialement. Une fois que sa lame d'os a harponné sa proie, l'échasseur peut la ramener vers lui de 3 mètres par round.

Engloutissement (Ext) Une fois qu'il l'a ramenée à lui, l'échasseur peut engloutir sa proie (cf. Agrippement amélioré). S'il réussit un second jet d'agrippement après le premier, la recouvrement est alors complet. La proie d'os franchissant agissant à l'égard de la proie inflige des dégâts (10d6rd). Une fois la victime morte, l'échasseur gagne des points de vie temporaires équivalents à 1d4 pv par DV de sa proie. Ces points seront débités en premier lors du prochain affrontement. S'ils ne sont pas débités, ils disparaissent après 2d4.

Odorat (Ext) L'échasseur sent la présence des créatures à leur proximité (à 9m). Il peut suivre une piste en réussissant un jet de Perception (DD 25). Il peut également détecter les créatures à l'aveugle.

Mort-Vivant cf. caractéristiques génériques

Nuitant, type VIII Dragon d'onirion

Nuitant Dragon taille très grand (TG)

Dés de vie 2 d 2+105/241

Initiative +4 +4 Science de l'init

Vitesse 18m vol 60m ta blel nage 8m

Classe d'armure 30 -2 ta lle, +22 nat

Attaques : 1 morsure +3 c à c 2 griffes +29 c à c 2 ailes +29 c à c coup de queue +29 c à c ou écrasement +3, c à c

Dégâts : morsure 2d8+1 griffes 2d6+5 aile 1d8+5, coup de queue 2d6+16 écrasement 2d8+6

Espace occupé / allonge 3m pa, 6m / 6m

Attaques spéciales souffle présence effrayant sorts, pouvoirs

Particularités : immunités, réduction de dégâts 20/+2, RM 22 on aveugle sens affaiblis

Jets de sauvegarde - Vig +18 Réi +13 Vo +,8

Caractéristiques For 33 Dex 10 Con 21 int 18 Sag 20 Cha +9

Compétences Bluff +8 Concentration +20 Diplomatie +9 Discrétion +15 Intimidation +24 Sauf +26 Connaissance arcane +2 Connaissance histoire +19 Perception auditive +20 Scrutation +19 Fouie +22 Connaissance des sorts +20

Dons : 1. Attaque en piqué Science de l'initiative

Attaques multiples Attaque en puissance, Intimidation rapide

Climat / terrain Oblivion

Organisation sol

Facteur de puissance 13

Treasure -bie standard

Alignement -s chaot que B/N/M

Progression possible 22-28 DV (gargantuesque) 29-39 DV

Les dragons d'onirion sont l'incarnation vivante des rêves de puissance et de gloire. Ils représentent l'ego absolu, le désir de régner, le besoin d'écraser par sa seule présence et la volonté d'accumuler pouvoir et richesse. En fonction du rêve divin qui les a façonnés, leur aspect draconique est extrêmement variable : puissant et rayonnant songes de gloire, silencieux et sournois comme un serpent de mer, ides de régner, dans l'ombre, démoniaque et bardé d'épines (rêve de tyran), etc. Ces dragons ont cependant tous en commun leur formidable carapace noire aux écailles incrustées d'onirion pur.

La naissance des dragons d'onirion constitue l'un des plus grands mystères d'Oblivion. Sont-ils issus d'improbables et gigantesques chrysaïdes dont personne n'a pourtant jamais trouvé la trace ? Nul ne le sait. Toujours est-il qu'il n'existe pas de "petit" dragon d'onirion.

Les dragons sont les seuls êtres vivants à pouvoir plonger dans les vagues de l'Océan Chromatique sans être immédiatement consumés par son pouvoir. Les caractéristiques de base sont données pour des dragons d'aspect "standard". Elles peuvent être modifiées en fonction du type de créature (ex : ailes, propriétés, pouvoirs supplémentaires, etc.).

COMBAT

Souffle (Sur) : Un dragon d'onirion peut souffler un cône de 15m de long constitué d'une myriade d'échardes d'onirion pur, tous les 1d4 rounds, en action standard. Les créatures prises dans le souffle encaissent 12d10 pv. Réf DD 25/12). Une fois par jour, le dragon peut choisir de le remplacer par un jet de vapeurs aux couleurs chargées, les identiques à l'aspect de l'Océan Chromatique d'Oblivion. Le dragon a alors les mêmes effets qu'un sort de jet magique (au 20e Niv).

Pouvoirs magiques : 3/jour couleurs dansantes, lueurs hypnotiques, résistance aux énergies destructives (8m de rayon) 1/jour - magique soufflant limite 1d5 14+n v du sort.

Sorts : Un dragon d'onirion jette des sorts arcanes comme un ensorceleur N8. Il peut également utiliser les sorts de prêtre des domaines Connaissance et Magie comme s'ils étaient des sorts arcanes (1d5 14+n v du sort).

Présence effrayante (Ext) : Lorsque le dragon attaque, charge ou survole une créature (rayon 54m), à l'exception des autres dragons, toute créature de moins de 20 DV doit réussir un jet de Volonté (DD 25) pour éviter d'être apeurée. En cas d'échec, les créatures de 1-4 DV sont paniquées (4d6 rd) et les de 5+DV sont secouées (4d6 rd).

Immunités (Ext) : Résistance aux éléments du 30

Sens affûtés (Ext) : Vision nocturne, Vision dans le noir, Vision dans la lumière naturelle, Vision dans le noir 180 mètres

Vision aveugle (Ext) : Localisation de vue rayon 54m.

Dons : Attaque en piqué (attaque avant, pendant, ou après le mouvement), Action gratuite



RÉCAPITULATIFS DES MONSTRES

ÉPISODE I

Chevalier du Jugement : **Force** +10, **Vitalité** +10, **Intelligence** +10, **Charisme** +10, **Agilité** +10, **Endurance** +10, **Force** +10, **Vitalité** +10, **Intelligence** +10, **Charisme** +10, **Agilité** +10, **Endurance** +10

— **Compétences/dons** : Connaissance religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée 2 mains), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée 2 mains), de plaque (épée 2 mains)

Yorgun Tiss, Cardinal-de-guerre : **Force** +10, **Vitalité** +10, **Intelligence** +10, **Charisme** +10, **Agilité** +10, **Endurance** +10, **Force** +10, **Vitalité** +10, **Intelligence** +10, **Charisme** +10, **Agilité** +10, **Endurance** +10

— **Compétences/dons** : Connaissance religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée longue), Combat monté, Reflexes surhumains, Science du critique

11m : Détecter le Mal, Grâces Divines, Aura de Bravoure

Arts 2/211 : soins légers x2, ralentissement du poison, délivrance de la paralysie, prière

de barisme +2

Lorien Gayle, Questeur d'Ehionna : **Force** +10, **Vitalité** +10, **Intelligence** +10, **Charisme** +10, **Agilité** +10, **Endurance** +10, **Force** +10, **Vitalité** +10, **Intelligence** +10, **Charisme** +10, **Agilité** +10, **Endurance** +10

Dex 15 Con 16 Int 15 Sag 8 Cha 17

Compétences/dons : Connaissance religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée longue), Combat monté, Reflexes surhumains, Science du critique

Collier de Questeur : Connaissance religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée longue), Combat monté, Reflexes surhumains, Science du critique

Compétences/dons : Connaissance religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée longue), Combat monté, Reflexes surhumains, Science du critique

Compétences/dons : Connaissance religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée longue), Combat monté, Reflexes surhumains, Science du critique

La danse de fer

parés doma de la Connaissance domaine de la Fourberie. 5/4+1/4+1/3+1) 0 sorts supérieurs x2 détection du poison secour de la magie x2 1 - détection du Chaos détection de la Loi détection du Mal détection de la magie x2

— Remarques et secrets : rien de remarquable à signaler. Les gnomes marchands sont très intéressés par les secrets de la magie et de la fourberie. Ils sont très intéressés par les secrets de la magie et de la fourberie. Ils sont très intéressés par les secrets de la magie et de la fourberie.

Maître Fargo. Gnome marchand Expert 0 DV 0d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

câc (1d4 19-20/x2 crit, dague AL BC Réf +3 Vig +4 Vol + For 10 Dex 10 Con 2 Int 11 Sag 11 Cha 11

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

— Possessions : serroule de persuasion, chape de Maître Fargo, une robe de sorcier

Valken et Valdrak. idem Chevaliers du Jugement

Duchesse Rosamunda Balhaus. 1 Expert 1 DV 1d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

Wolfgang Slim. 1 Expert 1 DV 1d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

Possessions : forçons de nuit, crevice épée longue +2 (Blessante, maquette berserker voir GdM), anneau d'insubilité, corde d'enchevêtrement, court 4 Sag +2 Cha +2 Dex durée d20 minutes 3 doses additionnelles

Basira Bapour. 1 Expert 1 DV 1d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

Possessions : forçons de nuit, crevice épée longue +2 (Blessante, maquette berserker voir GdM), anneau d'insubilité, corde d'enchevêtrement, court 4 Sag +2 Cha +2 Dex durée d20 minutes 3 doses additionnelles

Monstre rouleur. 1 Expert 1 DV 1d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

Possessions : forçons de nuit, crevice épée longue +2 (Blessante, maquette berserker voir GdM), anneau d'insubilité, corde d'enchevêtrement, court 4 Sag +2 Cha +2 Dex durée d20 minutes 3 doses additionnelles

Ombre des Roches (Lumber Hulk). 1 Expert 1 DV 1d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

Possessions : forçons de nuit, crevice épée longue +2 (Blessante, maquette berserker voir GdM), anneau d'insubilité, corde d'enchevêtrement, court 4 Sag +2 Cha +2 Dex durée d20 minutes 3 doses additionnelles

Dragon mort-vivant (2). Zombien 1 Expert 1 DV 1d6+10 pv 31 Int +0 Vit 6m CA 9 +8+3

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

Possessions : forçons de nuit, crevice épée longue +2 (Blessante, maquette berserker voir GdM), anneau d'insubilité, corde d'enchevêtrement, court 4 Sag +2 Cha +2 Dex durée d20 minutes 3 doses additionnelles

Vain du clan des Cadavreux (10). Guerrier 3/Roublard 3 FP 6 DV 3d 0+3d6+24 pv 56 Int +1 (Dex) Vit 6m

Compétences/dons : Bluff +8 Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4 (n'importe quel marchand) +9 Psychologie +6

Possessions : forçons de nuit, crevice épée longue +2 (Blessante, maquette berserker voir GdM), anneau d'insubilité, corde d'enchevêtrement, court 4 Sag +2 Cha +2 Dex durée d20 minutes 3 doses additionnelles

La danse de fer

— Compétences/dons : D +4 Détection +4. Équitation +4. Combat monté. Attaque en puissance. Spécialisation martiale (épée courte). Arme de prédilection : épée courte. Réflexes surhumains. Possessions : épée.

Hyène de guerre

IdS Réf +5 Vig +5 Vol +1 For +3 Dex +5 Con +5 Int 2 Sag 12 Cha 6

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure.

Ver d'Ombre

AS construction. jet d'acide. AL N. Réf +10. Vig +8 Vol +4 For 25 Dex 17 Con 13, nt 1 Sag 12, Cha 2

— Dons : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Larve d'Ombre : pv 100 CA 10. Att +0 c.a.c (1d4 acide). Réf +0. Vig +0 Vol +0

Skorlane serpentine (Vigne assassine)

AL N. Réf +1 Vig + Vol +2 For 36 Dex 10 Con 24 Int — Sag 13 Cha 9

Skorax Ankhag

AL N. Réf +10 Vig +8 Vol +4 For 25 Dex 17 Con 13, nt 1 Sag 12, Cha 2

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

nt 1 Sag 13 Cha 6

Compétences/dons : Perception +4.

Meomanciens (10)

AL N. Réf +10 Vig +8 Vol +4 For 25 Dex 17 Con 13, nt 1 Sag 12, Cha 2

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Prédilection : trapière. Création d'ondes. Magie de guerre. Vigilance.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— L'attaque : al +2DV +2d 0 pv +2 jets d'attaque +1 Vig : suggestion (sur cible fascinée DD 5)

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

— Dons : Perception +4. Botte secrète. morsure. Possessions : épée.

— Les 10 rounds : Constriction 1d8+0 automatique après un jet d'agrippement réussi.

La danse de fer

Araignée-coral ou **Araignée énorme** (8). Idem araignée de la page 30. **Araignée-coral** ou **Araignée énorme** (8). Idem araignée de la page 30. **Araignée-coral** ou **Araignée énorme** (8). Idem araignée de la page 30.

Araignée-coral ou **Araignée énorme** (8). Idem araignée de la page 30. **Araignée-coral** ou **Araignée énorme** (8). Idem araignée de la page 30. **Araignée-coral** ou **Araignée énorme** (8). Idem araignée de la page 30.

Gargouilles (8). Idem gargouille de la page 30. **Gargouilles** (8). Idem gargouille de la page 30. **Gargouilles** (8). Idem gargouille de la page 30.

Araignée de phase (8). Idem araignée de la page 30. **Araignée de phase** (8). Idem araignée de la page 30. **Araignée de phase** (8). Idem araignée de la page 30.

Ettercap (8). Idem ettercap de la page 30. **Ettercap** (8). Idem ettercap de la page 30. **Ettercap** (8). Idem ettercap de la page 30.

ÉPISODE III

Gardes royaux (8). Idem Chevalier du Jugement pv 30.

Ogre-preux (8). Idem ogre de la page 30. **Ogre-preux** (8). Idem ogre de la page 30. **Ogre-preux** (8). Idem ogre de la page 30.

Nawal (8). Idem Nawal de la page 30.

Bonthos (8). Idem Bonthos de la page 30. **Bonthos** (8). Idem Bonthos de la page 30. **Bonthos** (8). Idem Bonthos de la page 30.

Mordouak Le Terrible (8). Idem Mordouak de la page 30. **Mordouak Le Terrible** (8). Idem Mordouak de la page 30. **Mordouak Le Terrible** (8). Idem Mordouak de la page 30.

Gobelins de la tribu des Pestes Rouges (8). Idem gobelins de la page 30.

Le Gouverneur Quantanagor, Idem Chevalier du Jugement pv 30.

Le Gouverneur Quantanagor, Idem Chevalier du Jugement pv 30. **Le Gouverneur Quantanagor**, Idem Chevalier du Jugement pv 30. **Le Gouverneur Quantanagor**, Idem Chevalier du Jugement pv 30.

Chevalier-dragon (8). Idem chevalier-dragon de la page 30. **Chevalier-dragon** (8). Idem chevalier-dragon de la page 30. **Chevalier-dragon** (8). Idem chevalier-dragon de la page 30.

La danse de fer

— Compétences/dons : Détection +5, Dressage +7, Équitation +13, Saut -2, Arme de prédilection (épée 2 mains), Attaque en puissance, Combat aveugle, Enchaînement, Esquive, Mobilité, Réflexes de combat, Science du critique (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Volonté de fer, Tir monté, Attaque éclair.

— Possessions : armure de plaques +2, épée à 2 mains +2, arc court +1, 7 flèches +2

Dragon d'acier, juvénile : idem dragon d'argent, loyal neutre, pv 152

ÉPISE IV

Paladin berserker N12 (3), idem Yorgun T'iss (Ep1), sans le manteau de charisme (Ep.1), pv 80

Prêtres de Justicaar (2), Humain, Clerc 7, FP 7, DV 7d8+14, pv 49, Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative), Vit 6m, CA 20, Att +11 à distance (1d2+5 temporaires, fouet+3/+4 Loi), AL LN, Réf +4, Vig +7, Vol +6, For 13, Dex 15, Con 15, Int 13, Sag 13, Cha 13.

— Compétences/dons : Concentration +12, Détection +6, Perception auditive +6, Soins +9, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance, Arme de prédilection (fouet)

— Sort (6/6/4/3/2, Loi, Guerre) : 0 — assistance divine x3, détection de la magie, résistance x2, 1 — protection contre le Chaos, injonction x3, sanctuaire, détection des morts-vivants, 2 — arme spirituelle, blessure modérée, délivrance de la paralysie, silence, 3 — protection contre l'énergie négative, dissipation de la magie x2, 4 — marche dans les airs, courroux de l'ordre

— Possessions : fouet +3, cotte de maille +3, eau bénite (x6)

Erebus, la reineliche, Liche mage N11, Id. exemple du Manuel des Monstres, mais elle porte en outre un *Bâton de Feu* (15 ch.).

Guerrier picte, Guerrier 8/Barbare 1, FP 9, DV 9d10+27, pv 69, Init. +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative), VD 20 m, CA 17, Att +16/+11 (+18/+12 rage), c.à.c. (2d6+10, épée 2 mains), AL MC, Réf +6, Vig +9, Vol +2, For 18, Dex 16, Con 17, Int 13, Sag 8, Cha 14

— Compétences/dons : Escalade +12, Saut +20, Rage, Déplacement accéléré, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Attaque en puissance, Attaque éclair, Arme de prédilection (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Attaque en rotation, expertise au combat

— Possessions : Cotte de mithral, épée à deux mains +2

Troll Cerbère, Troll Guerrier 4, FP 9, DV 6d8+36+4d10+24, pv 103, Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative), Vit 9m, CA 22, Att +15/+9 c.à.c. (1d12+10/x3 crit. grande hache), Part : régénération, vision nocturne, odorat, AL MC, Réf +4, Vig +11, Vol +3, For 23, Dex 15, Con 23, Int 7, Sag 9, Cha 7

— Compétences/dons : Saut +10, Détection +5, Perception auditive +5, Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer,

— Possession : grande hache

Dragon mort vivant : cf. Ep1, pv 144

Le Seigneur Nocte Tyrell, Nocte elfe, Mage 11, FP 11, DV 7d8+14, pv 41, Init. +2 (Dex), Vit 9m, CA 21 (armure de mage), Att +12 c.à.c. (1d4+5/19-20 crit. Dague +5), +7 à distance (2d4, +2d4 pdt 4 rds, flèche acide de Melf), AL MC, Réf +5, Vig +4, Vol +9, For 9, Dex 15, Con 13, Int 17, Sag 15, Cha 11

— Compétences/dons : Concentration +11, Détection +2, Perception auditive +2, Dissimulation +17, Magie de guerre, Incantation silencieuse, Création d'oniride (et comp. associées), immunisé au sommeil, +2 contre les enchantements

— Sort (4/5/5/3/2/1) : 0 — détection de la magie, 1 — charme-personne, armure de mage, sommeil, projectile magique, 2 — invisibilité, flèche acide de Melf, toile, 3 — sceau du serpent, boule de feu x2, éclair, 4 — tempête de glace, peau de pierre, 5 — téléportation, débilité, 6 — globe d'invulnérabilité renforcée.

— Possessions (onirides) : bâton de surpuissance, anneau de résistance (+3), anneau de vol, amulette d'armure naturelle +3, dague +5, huile de résurrection (ramène un mort à la vie, 2 doses)

La danse de fer

Ogre Goule (corps d'emprunt)

Mort-vivant de grande taille, DV 14d12, pv 105, Init. +0, Vit 9m, CA 18 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle, +3 cuir clouté), Att +9/+9 (+dons) c.à.c. (3d10+6(+3 si tenue à 2 mains)/19-20 crit, épée "tronçonneuse"), +9 (1d8+6+paralysie, morsure); IdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 12), Vig +(id avant), Vol +(id avant); For 22, Dex 12, Con -, Int/Sag/Cha id avant.

— Dons : toucher paralysant (DD 15, 1d6+4 minutes), puanteur (Vig DD 15, 3m de rayon, -2 aux jets d'attaque et de compétence pour 1d6+4 minutes); attaques multiples

— Particularités : mort-vivant, +2 résistance au renvoi

— Possessions : Armure de cuir clouté, "Trancheuse" épée longue tronçonneuse 3d10, éventuellement tenue à 2 mains

Inquisiteur Zomble (corps d'emprunt)

Mort-vivant de taille moyenne, DV 12d12+3, pv 91, Init. +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative), Vit 6m, CA 21 (+2 naturelle, +5 cotte de maille, +4 Dex), Att +10/+10 à distance (1d10+2/19-20, x3 crit.,); IdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 19), Vig +(id avant), Vol +(id avant); For 13, Dex 19, Con -, Int/Sag/Cha id avant.

— Dons : Robustesse, Maniement des armes exotiques (pistolet), Arme de prédilection (pistolet), Science de l'initiative

— Particularités : mort-vivant, attaques mentales (au 12e Niv) confusion 3/, brume mentale 2/

— Possessions : 2 pistolets onirides +2 (aspect "pistolet de pirate", dégâts 1d10+2/19-20, x3 crit., chacun peut tirer 20 fois/), cotte de maille

Guerrier Squelette, géant (corps d'emprunt)

Mort-vivant de taille énorme, DV 16d12, pv 131, Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative), Vit 12m, CA 19 (-2 taille, +2 Dex, +4 naturelle, +5 cotte de maille), Att +14/+14 (+dons) corps à corps (2d10+7+3 à 2 mains)/20 crit., hache à deux mains; IdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 15), Vig +(id avant), Vol +(id avant); For 25, Dex 15, Con -, Int/Sag/Cha id avant.

— Dons : Science de l'initiative

— Particularités : mort-vivant, +6 résistance au renvoi, Résistance à la magie DD 21, +3 aux jets d'attaque, résistance aux armes tranchantes (1/2 dégâts), immunisé au froid

— Possessions : cotte de maille, hache à 2 mains (2d10), sa couronne est possédée par la Liche (cf.)

Liche (corps d'emprunt)

Mort-vivant de taille moyenne, DV 11d12+3, pv 72, Init. +3 (Dex), Vit 9m, CA 18 (+3 Dex, +5 naturelle), Att +5/+5 (+dons) c.à.c. (1d8+5, paralysie, 2 mains); IdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 16), Vig +(id avant), Vol +(id avant); For 10, Dex 16, Con -, Int/Sag/Cha id avant.

— Dons : Robustesse

— Particularités : mort-vivant, Toucher paralysant (paralysie permanente, jet de Vig DD 16), +4 résistance au renvoi, résistance aux dégâts 15/+1, immunités : froid, électricité, changement de forme, effets affectant l'esprit

— Possessions : couronne du Guerrier Squelette : permet à la Liche de lancer 4 fois par jour une suggestion au Guerrier-squelette (jet de Vig DD 18)



Voûte céleste



Foncez dans l'aventure à grande vitesse !

Dans un monde menacé par la tyrannie, ils sont les derniers héros. Ils vont défier le Pouvoir. Ils vont briser les Lois. Propulsés au-delà des frontières interdites, ils vont plonger dans l'univers fantastique d'Oblivion, où les attend la plus incroyable des révélations... Serez-vous l'un de ces aventuriers ?

Année 999, selon le calendrier du Culte de Justicaar. Depuis peu, le dieu Justicaar, jadis divinité mineure de la Loi, a décuplé son importance. Ses vaillants Chevaliers du Jugement sont partout : garants de la paix, ils influencent fermement de nombreux royaumes. Et voici qu'approchent les extraordinaires célébrations du Millénaire de la Foi, qui vont enfiévrer les capitales du monde entier...

Coïncidence, au même moment, des savants découvrent un endroit étrange : une ville prisonnière du plan de l'Éther depuis des siècles, une cité hantée et mortelle, plongée dans une nuit éternelle, où seraient dissimulés... les secrets des dieux.

Les secrets des dieux ? Oui, et bien plus encore : des créatures comme vous n'en avez jamais vues, des lieux fabuleux où vous guettent des défis extraordinaires, et des trésors au-delà de votre imagination ! Reste à engager des explorateurs assez téméraires pour aller les conquérir...

Sauf que le culte de Justicaar vient d'en interdire toute exploration, tandis que les savants responsables des recherches disparaissent, et que d'autres sont massacrés par un effroyable tueur.

À l'aube fébrile d'un nouveau millénaire, quel formidable secret se cache derrière l'un des plus puissants cultes terrestres ? Pour le savoir, il n'y a qu'un moyen : plonger dans une tourmente d'aventures et d'action, jusqu'à l'ultime révélation. Bienvenue dans *La danse de fer* !

Ce scénario pour *Dungeons & Dragons* est le premier d'une campagne épique en deux tomes, à intégrer dans votre univers habituel. Il est indépendant des précédents scénarios d'Oblivion, mais pourra en constituer la suite. Vous y trouverez :

- Une aventure 100% adrénaline.
- Le Grimoire de Chair : un background complet d'Oblivion.
- Et des liens vers notre site web, pour une flopée d'aides de jeu gratuites !



La danse de fer nécessite l'utilisation du **Manuel des Joueurs**, 3^e édition de **Dungeons & Dragons**®, publié par **Wizards of the Coast**®. **Dungeons & Dragons**® et **Wizards of the Coast**® sont des marques déposées de **Wizards of the Coast**®, utilisées avec leur aimable autorisation.

Réf : DOB03 Prix : 15 € - 98,39 F ISBN N° 2-911103-85-8

